

اكتشف أسرار خبراء
فيلم حياة حشرة

والتي وفرتي

5



Issue No. 277
Mickey Weekly Magazine, an APTIP Publication - Issue No. 277
مجلة أسبوعية - السنة الخامسة، العدد ٢٧٧

كل عام وأنتم بتطيب

هدية مجانية أخرى!

ميكي

مجلة



© Disney

لا تفوت العدد!
لا تفوت الهدية
المجانية!

أفضل القصص
أجمل الأنشطة
أطرف المقالب والحيل

اشترميكي
كل أسبوع!



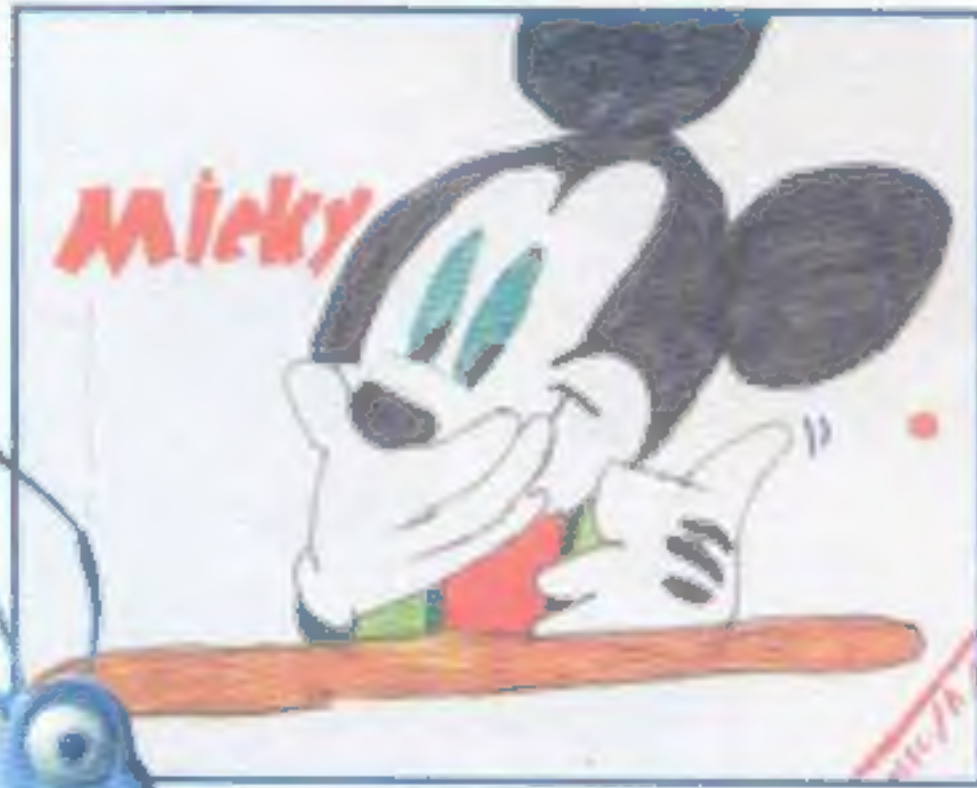
مجلة ميكى نشرها الطهيم لريم ميكيوميل مجلة أسبوعية، السنة الخامسة، العدد ٢٧٧
Mickey Magazine, an A/I/T/P Publication - Weekly Issue No. 277

فنانو الأسبوع



. احمد اللويم

المملكة العربية السعودية



وليد خالد فريد

جده - المملكة العربية السعودية



مغامرات العدد

٧ ٥٥ سرقات آلية

٢٠ ٥٥ الكرة العجيبة

٢٢ ٥٥ التحريتان ميني وبطوطه

تعلم أسرار خبراء الرسوم المتحركة
وفر بجائزة في نفس الوقت.

٤ ٥٥

أخبار غريبة

للعرب أعداء كثيرون، من بينها أنواع من
العناكب والقران والبومة الصحراوية...
وحتى العقارب الأخرى!

الانترنت.. خطوتك الأولى إلى
الشبكة العالمية.

١٧ ٥٥



إلى أمتة والأصدقاء القراء

شكراً، يا أمتة على كلمات الإعجاب بالمجلة،
وسنسعى دائماً لتقديم ما يلقى إعجاب
القراء. أحب أيضاً أن أشكر جميع القراء
على مساهمتهم معنا، وعلى إبداء آرائهم
التي تشجعنا على تطوير المجلة
والاستمرار بتقديم الأفكار الجديدة. أفضل
التمنيات منا جميعاً.. لكم جميعاً، وعيد
مبارك للجميع.

من النعم ذهب إلى ياسمين حميد

عبد الحسين - الكويت

يجب أن تعرفي، يا ياسمين، أنني
حصلت كل قرش من ثروتي بتعبى
وجدي وكدي! تعبي أنا، وقتي أنا، عرق
جبيبي أنا.. مالي أنا، أنا، فلماذا
أنفقه على الآخرين؟ ولماذا أنفقه على
الإطلاق؟ لم أجمعه لأبذره، صح؟

حقوق بخلق

اقتل عينيكي جيداً!

٤٤ ٥٥



ميكي يريد أن يعرف

استعدوا للركه الجديد: منبر آراء القراء!



أية شخصية عصرية تحلم بلقائها، ولماذا؟ أرسل إجابتك مع صورتك، واخبر القراء لماذا تهتمك مقابلة تلك الشخصية بالذات. ترقب نتائج الإجابات في الأعداد القادمة.

هكذا أجاب القراء على الأسئلة السابقة:

والدك سيشترى لك

فيديو عن الحيوانات.

ماذا تختار؟

الأسد ٢٥%

القرش ٥٠%

الحشرات ٢٥%

عنوان ميكي

ص.ب ١٥٠٠٠ - دبي - الإمارات العربية المتحدة
هاتف: ٨٢٢.٥٩ (٩٧١٤)
فاكس: ٨٢٢.٥٨ (٩٧١٤)
بريد إلكتروني:
Email: mickey@itpmedia.com

اقطع هنا

بطاقة صداقة

الاسم:
العمر:
شخصيتك المفضلة:
صفحتك المفضلة (غير القصص):
هل تفضل القصص أم الأنشطة؟
☐ القصص ☐ الأنشطة
العنوان:



بطاقة تعريف

الاسم: عمر وجدي عبد الهادي
العمر: ٦ سنوات
الشخصية المفضلة: بطوط
الصفة المفضلة: لون معنا

اقطع البطاقة عند الخط الأحمر المتقطع وأرسلها مع صورتك إلى العنوان التالي:

مجلة ميكي - بطاقة صداقة - ص.ب ١٥٠٠٠ - دبي

صديقه!

الأم: لا تأكلي البيضة
وهي غير ناضجة تماماً،
يا سميرة.

سميرة: لا تخافي، يا
أمي. ستنضج في بطني!

فوزي حاتم
دبي - الإمارات



مباروك للفائزين بمسابقة جونس التاسعة!

الإمارات

جواهر أحمد موسى

رعد نشار السعدي

عمان

منذر سالم

موسى سعيد الكلباني

ولاء مرتضى

بحرين

إيمان عباس

فاطمة جعفر حبيب

الأردن

تالا خالد حكمت

السعودية

أنس أحمد أززار

لجين مازن كعكي

مشاعل محمد المعجل

إسراء عبد الرحمن

نوف تركي

سجاد محمد حسين

ليلى يحيى علي

رافال سامر

قطر

مريم ماجد آل سعد

عبد الرحمن إبراهيم

شمسة جميل جمعة

رسالة الأصدقاء

أبعث رسالتي إلى أفضل مجلة التي
تستحق جزيل الشكر والتقدير، فانا
أتمتع كثيراً بقراءتها وأملأ وقت
فراغي بالقصص والمعلومات المفيدة.
لقد علمتني المجلة كيف أصنع الأشياء
الجميلة وكيف أقوم بالخدع الطريفة
والمضحكة، وصرت أصنع حيوانات
من الحجارة والمعجون. أشكركم
أيضاً على هذه الهدايا العجيبة
والجميلة وأشكر كل شخصيات مجلة
ميكي المفضلة لدى الأطفال، وكل من
يعمل في المجلة.

أسرار

حياة
حشرة

من القلم إلى الشاشة

لا بد أنك لاحظت الفرق الشاسع بين أفلام ديزني الأولى مثل سنو وايت، وفيلم ديزني وبيكسار الحديث حياة حشرة. ألم تشعر منذ بدايته أنك تقلصت وانتقلت إلى عالم جديد؟ ما سر نجاح "عمالقة الكمبيوتر والرسوم المتحركة في إنتاج حياة حشرة وحكاية لعبة؟



السر الأول :

رؤية العالم من وجهة نظر الحشرات. كيف؟ درس العاملون الحشرات مطولاً، ولحقوا بها عبر كاميرا مصغرة (باغ كام) ثبتت على طرف عود وتغلغل في عالمها. هنا تبدو الأعشاب بضخامة الأشجار، والأشجار بارتفاع الجبال!



السر الثاني :

ابتكار شخصيات تعطي انطباعاً محبباً عن الحشرات. ما عدا هبار والجنادب الأشرار! كيف؟ أزال الفنانون بعض التفاصيل الحقيقية (كالفك الذي يبدو شرساً)، وغيروا عدد القوائم ليصبح تحريك الشخصيات سهلاً. وعندما لم تعد مخيفة، صنعوا لها نماذج ثلاثية الأبعاد يدوياً وعلى الكمبيوتر.



السر الثالث :

تحريك الشخصيات بشكل واقعي وجذاب معاً. كيف؟ بالانتباه للتفاصيل مثل نقطة تحرك الذراع وعناصر التحكم بالابتسامة. صُممت برامج كمبيوتر متقدمة للإحياء الآلي المعقد أصبحت بفضلها كل شخصيات الفيلم على مستوى الشخصيتين وودي وبارز من فيلم حكاية لعبة، أو حتى أكثر تعقيداً.





الخبراء

المر الرابع:



دمج الشخصيات على الشاشة بطريقة مثيرة وقابلة للتصديق.

كيف؟ تعاون ٦٠ عاملاً على تنفيذ هذه المرحلة متبعين هذه الخطوات لكل لقطة يبدأ الفنان برسومات مصغرة لكل مشهد، ثم يحرك الشخصية تدريجياً ليأخذ فكرة عن النتيجة النهائية. بعدها يصمم وضع وحركة العينين والقرنين المزودين بـ ٣٠-٤٠ عنصر تحريك (زودت شخصية فليك بـ ٧٠٧ منها). وقد يأتي الغم أخيراً، ليس غريباً أن يستغرق التحريك بالكمبيوتر الوقت نفسه كالرسم اليدوي (١٥-٢٠ ساعة للقطة الواحدة) لكنه أسهل ونتائجه مذهشة!

المر الخامسة:

الحصول على خلفية واقعية تجعلك تشعر أنك جزء من المشهد.

كيف؟ إعطاء انطباع بالقرب أو البعد بإظهار بعض التفاصيل بشكل ضبابي، تغيير الألوان من أخضر دافئ في الصيف، إلى جو مغبّر في أوائل الخريف وإبقاء العشب في حركة دائمة.



المر السادسة:

استعمال الألوان والأضواء والظلال الملائمة للشخصيات والسطوح.

كيف؟ البرامج المتطورة تسمح بالتحكم بالألوان لتبدو إما لماعة أو مضيئة أو شفافة. وهذا ممتاز للحشرات، كما تسهل تنسيق الضوء الذي قد تجد ١٢٠ مصدراً له في بعض اللقطات.



دورن • بيكسار

حياة حشرة

السر السابع :

تحريك الحشود بشكل واقعي، فلا تتحرك كل الشخصيات بالشكل نفسه كأنها آلات كيف صممت مجموعة من التعابير المختلفة حفظت في «مكتبة» خاصة للاستعمال وقت الحاجة. وهذا ما سمح بتحريك كل شخصية في الحشد بشكل يميزها عن المنات الأخرى. حتى أن كل قطرة مطر في مشهد العاصفة تم التحكم بها لوحدها. أضف إلى ذلك برنامج «أوتو ووك» المخصص لإبعاد النمل عن طريق هيار في المشاهد المعقدة!

تري ماذا سنرى في الجزء الثاني منه حكاية لعبة؟

كن واحداً من ٥ فائزين بفديو حياة حشرة. أجب عن السؤال التالي:
ما علاقة دوت بالأميرة عطا؟
أرسل مشاركتك مع اسمك وعنوانك الكامل ورقم الهاتف إلى:
«مسابقة حياة حشرة»
ص.ب. ١٥٠٠٠، دبي، الإمارات العربية المتحدة



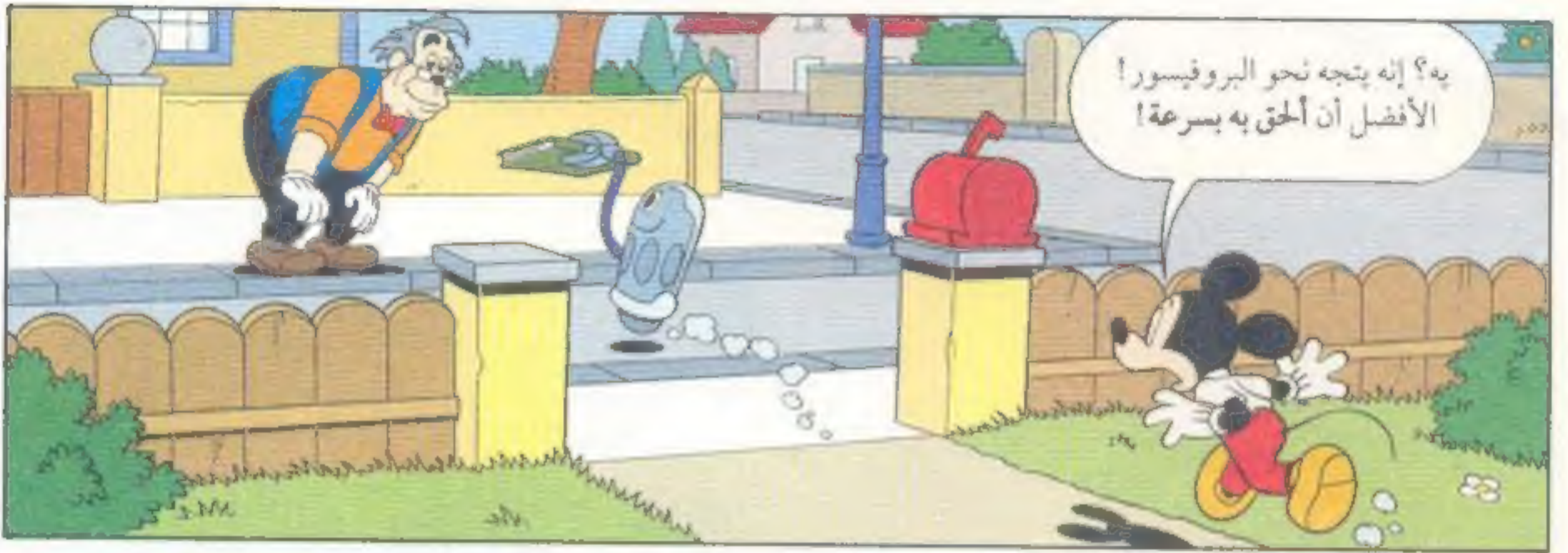
والد وبيتي

ميكي

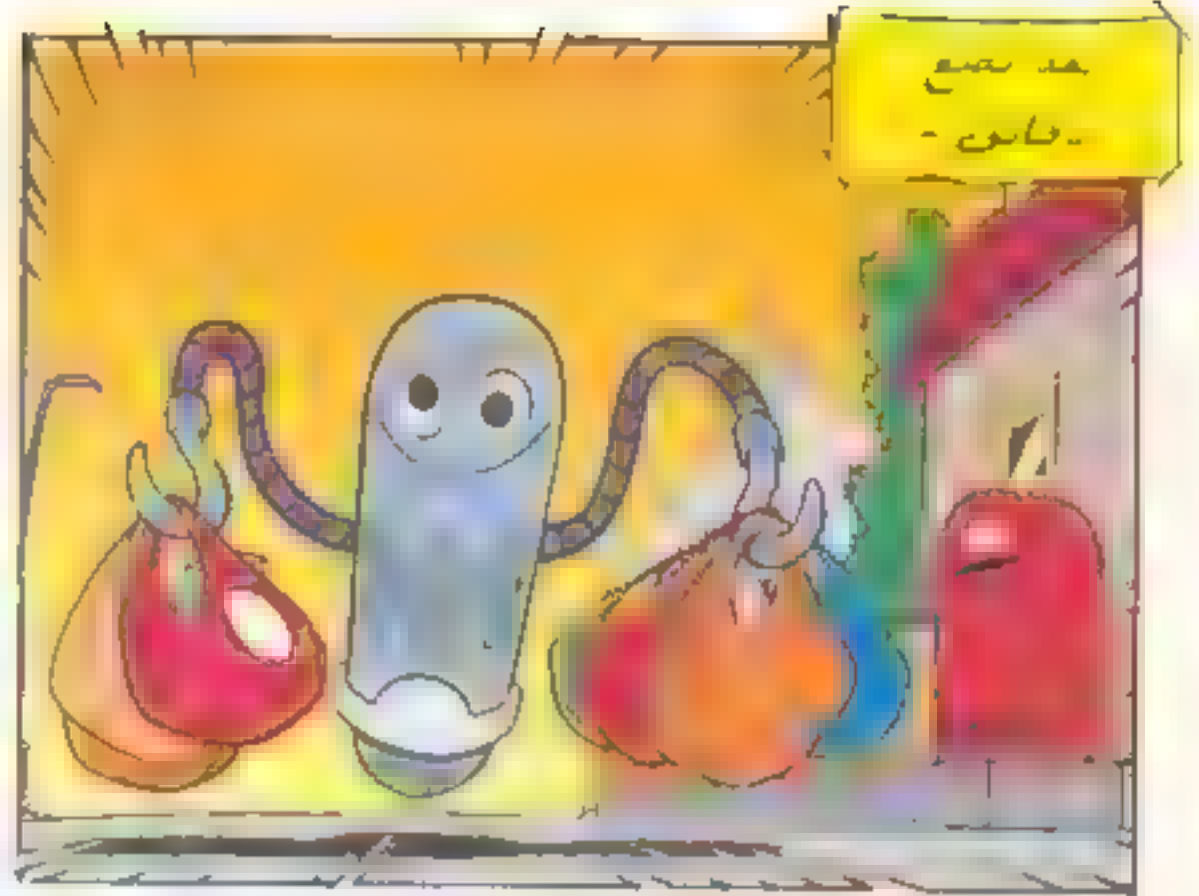


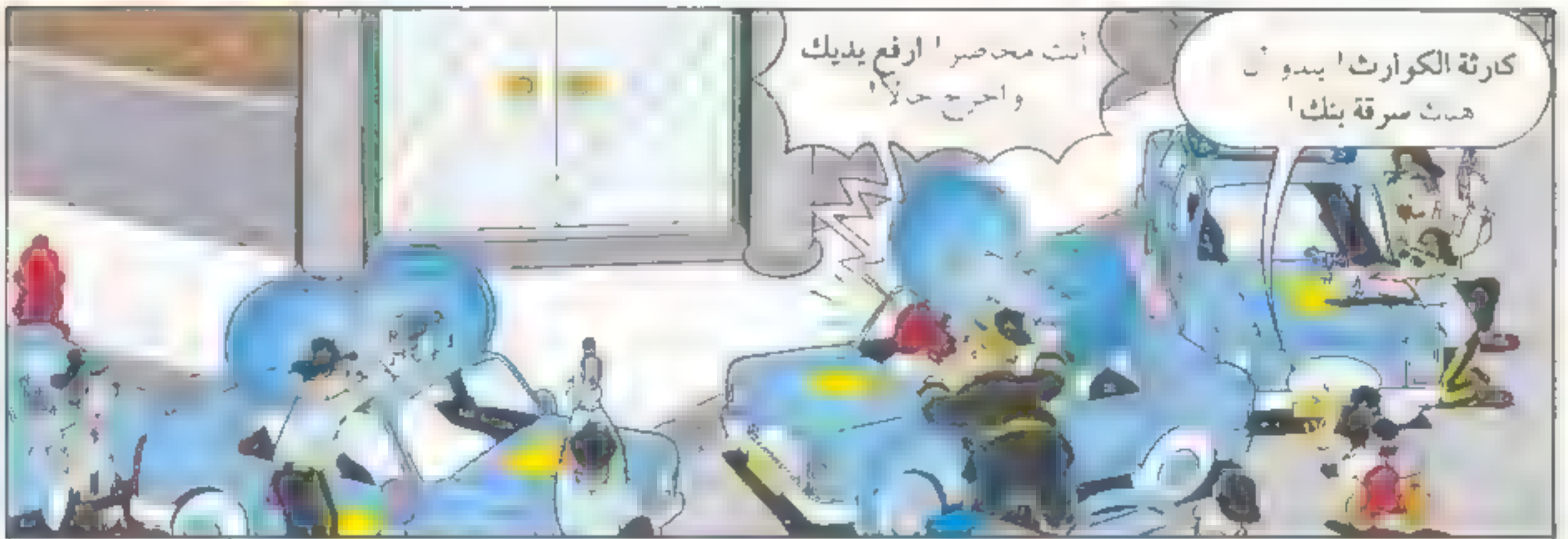
محرك بحث





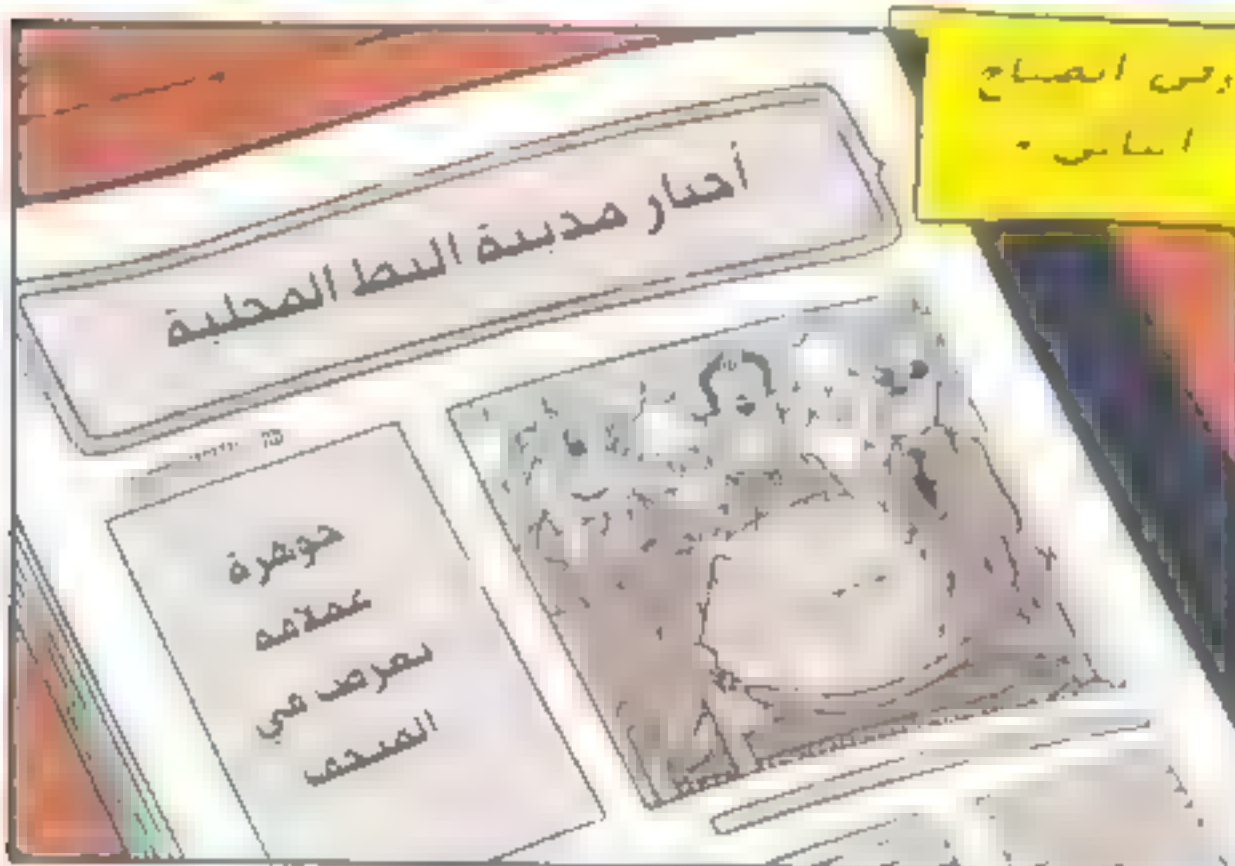






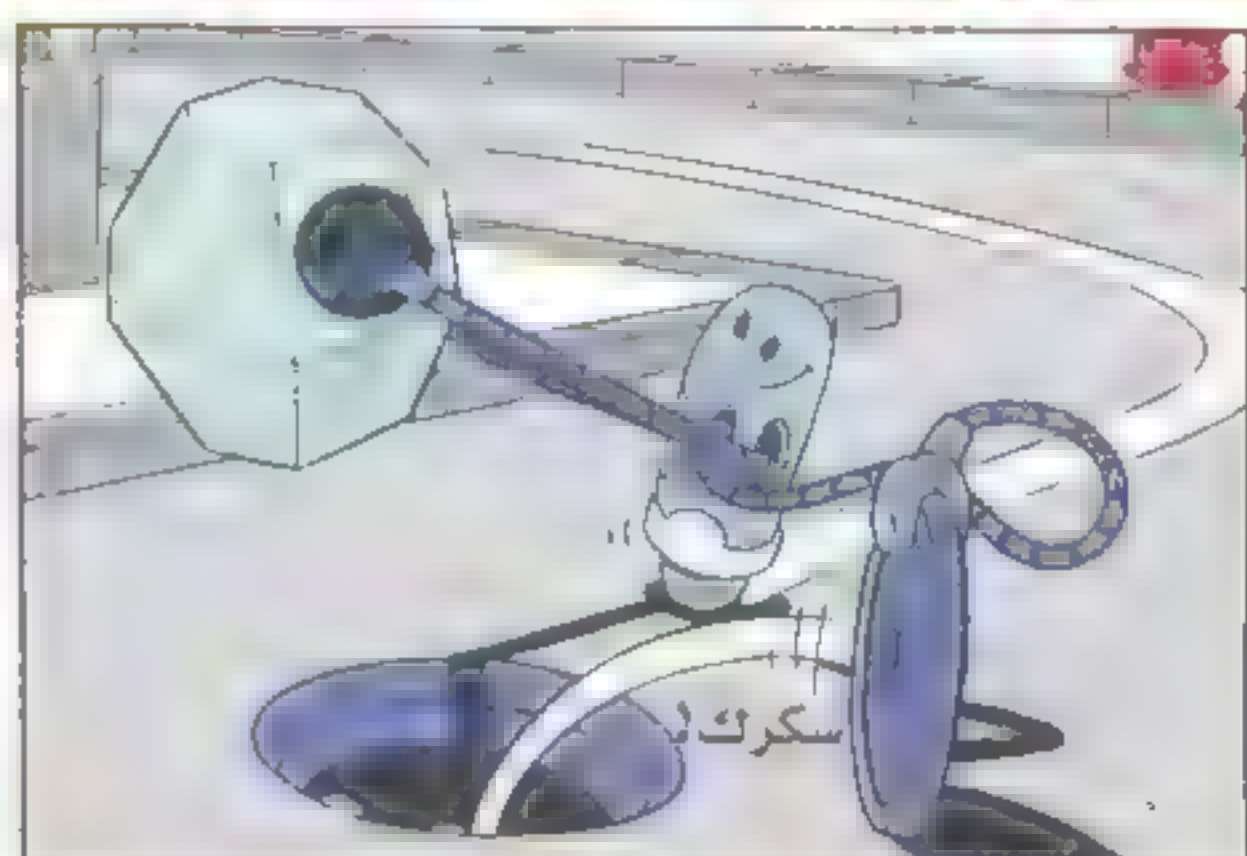
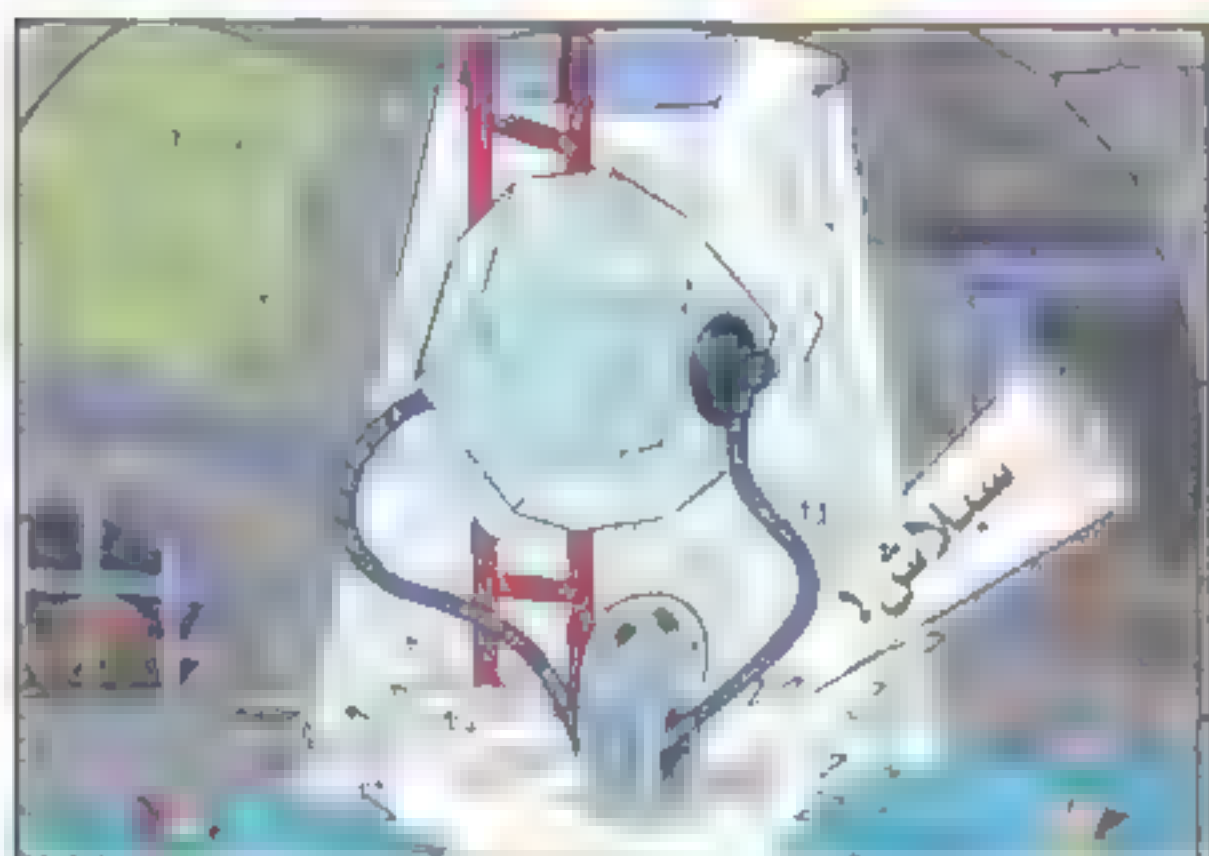
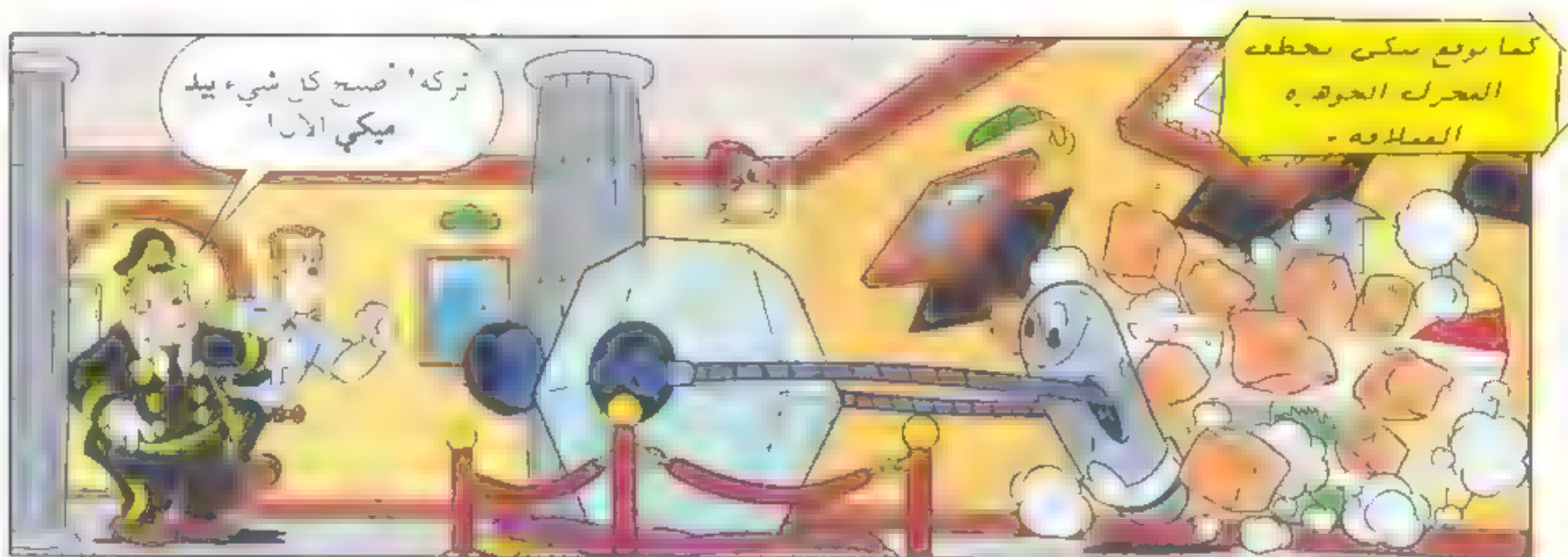


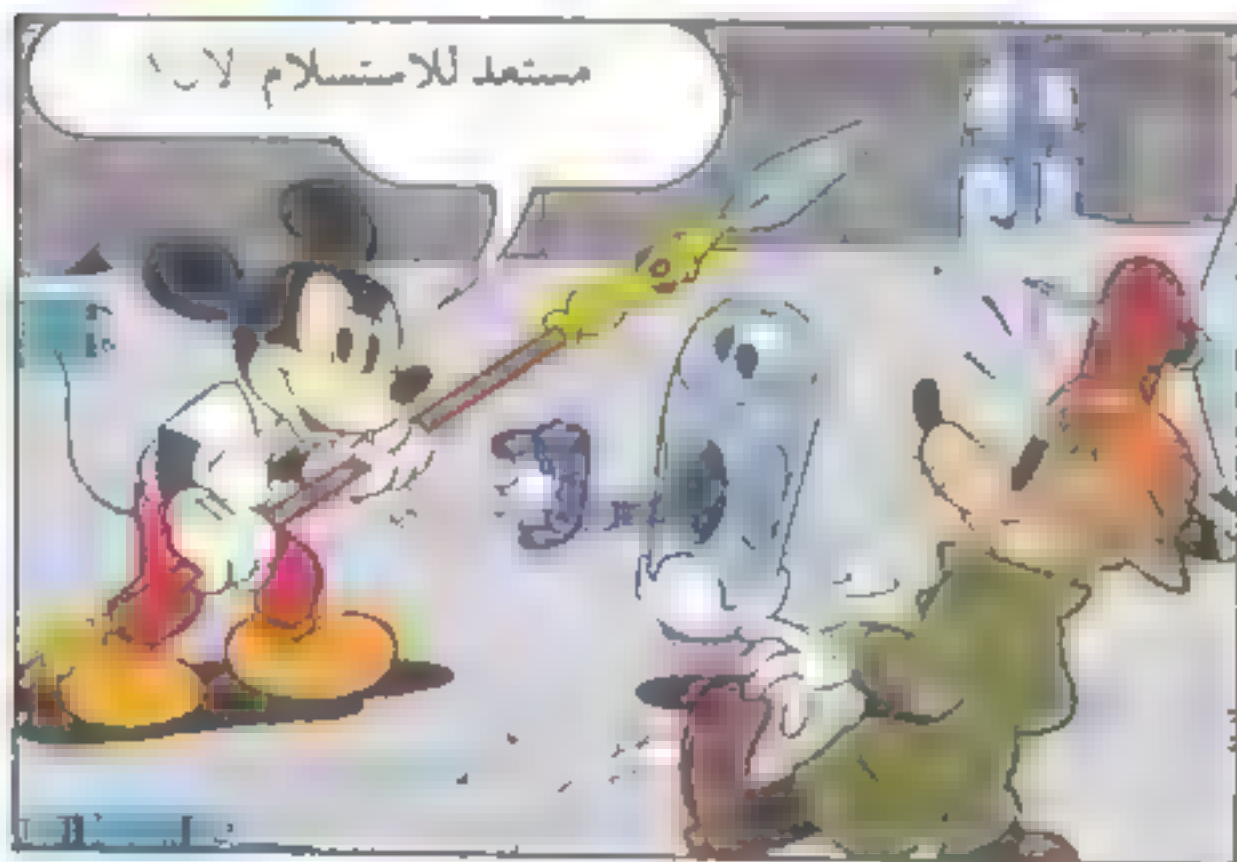
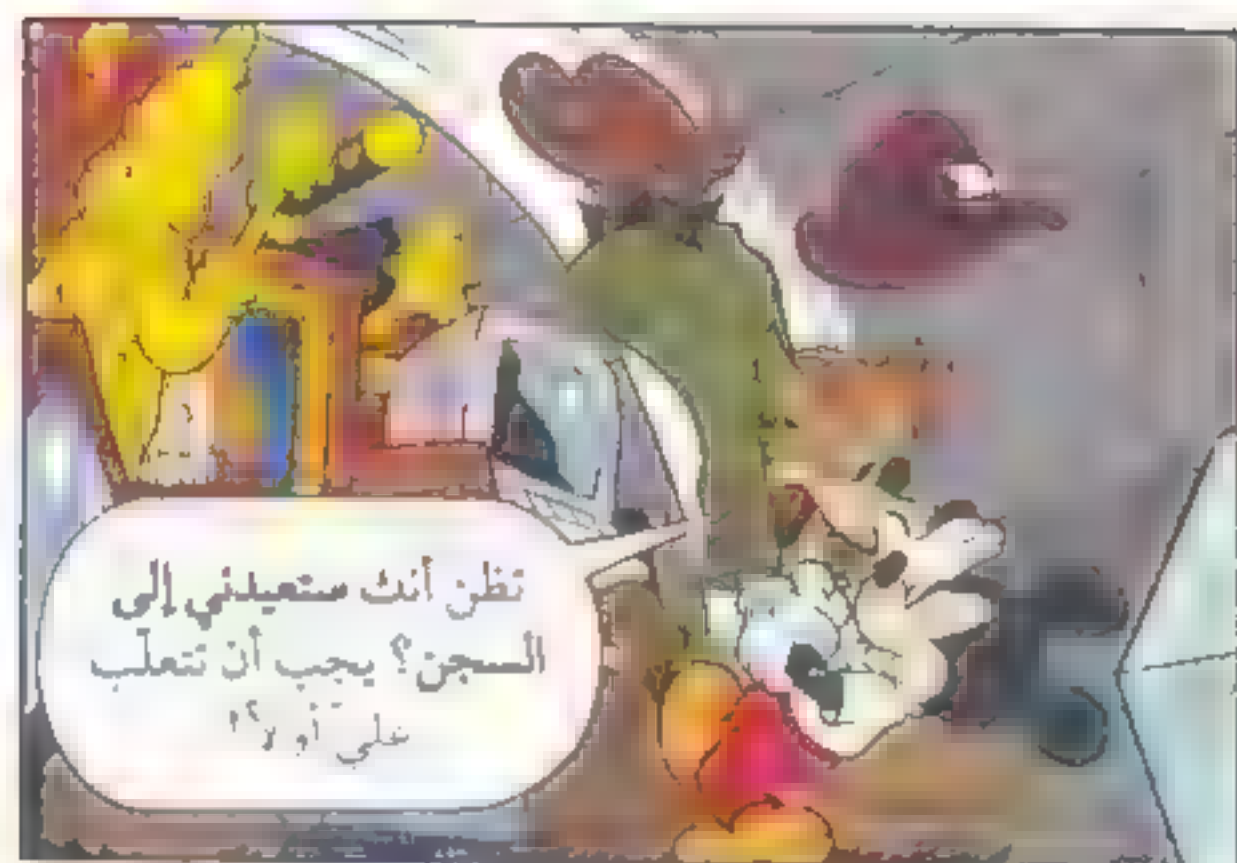
ولد شين ماس من نصبه -



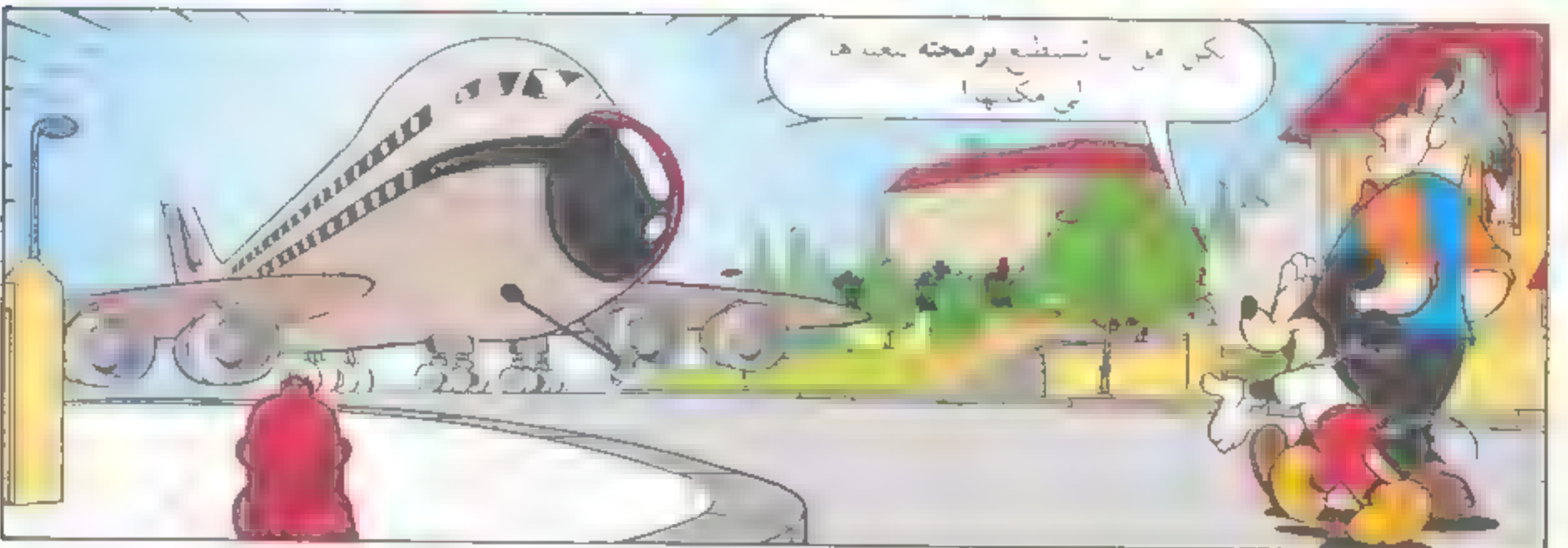
ومن الصباح الناس -





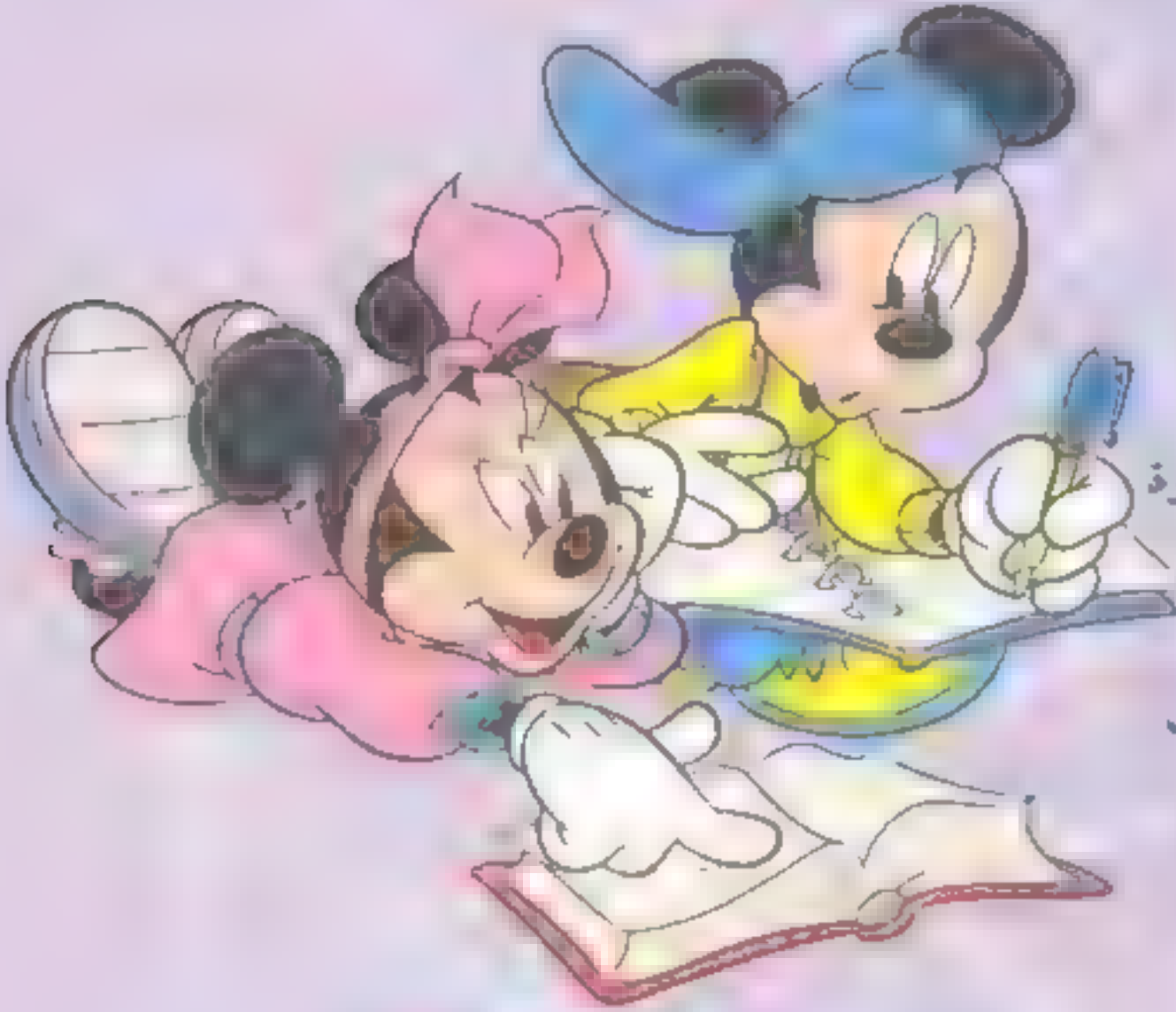
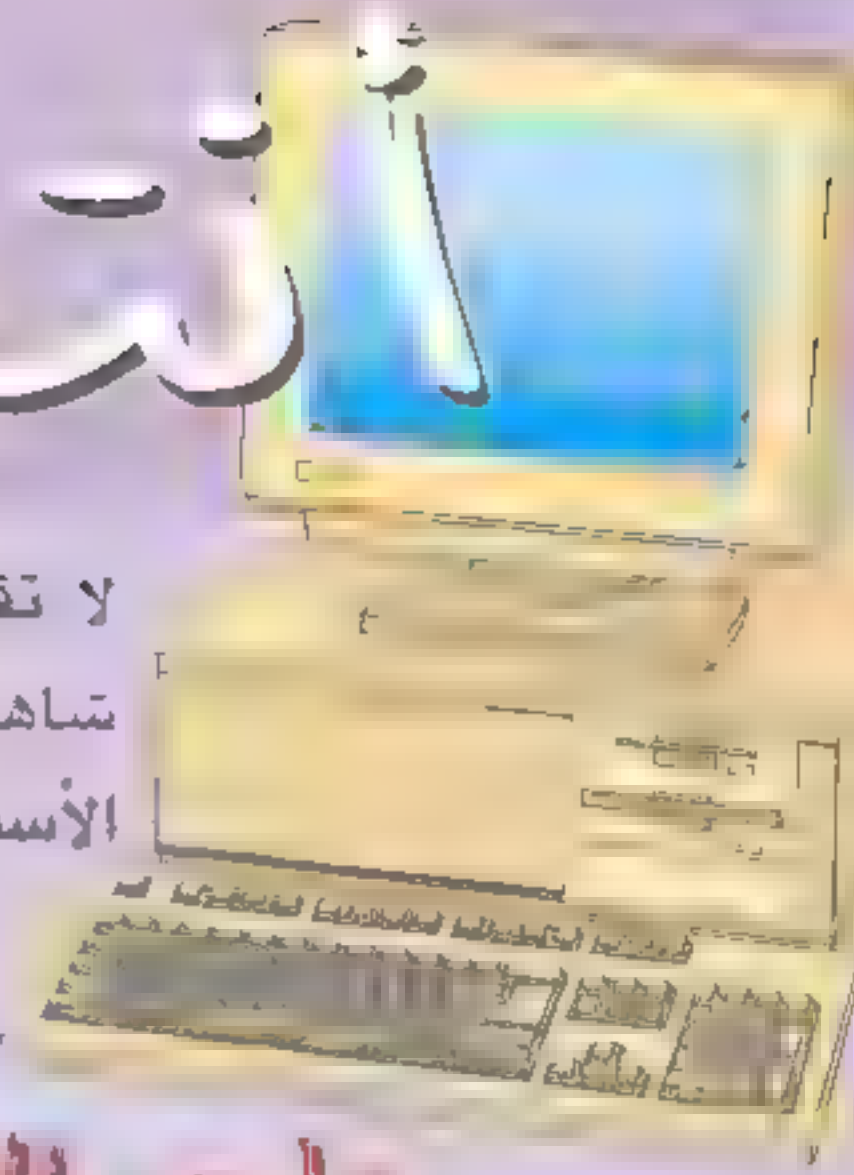






أنت والإنترنت

لا تقلق، فهذه ليست إحدى صفحات كتاب البروفيسور المعقد الذي شاهدته في القصة لقد طلبت مساعدته في الإجابة عن بعض الأسئلة الشائعة عن الإنترنت.



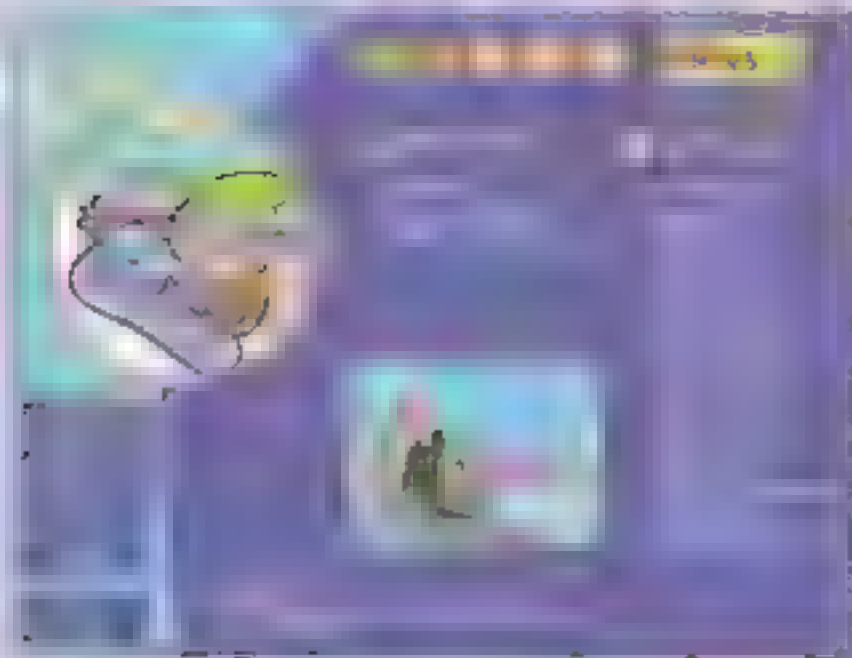
ما هي الإنترنت؟

إنها شبكة كومبيوتر ضخمة تصل ملايين الشبكات الصغيرة ببعضها حول العالم الشبكة كناية عن مجموعة من كمبيوترات وأجهزة متصلة ببعضها البعض لتبادل المعلومات. عندما تصل أنت كمبيوترك بها، يصبح كالعنكبوت وسط شبكة عملاقة. كل خيط في تلك الشبكة يحضر لك معلومات من كمبيوترات أخرى

ماذا هناك على الإنترنت؟

معلومات، تخزينها كمبيوترات أخرى من صور ومجلات ومعلومات عامة قد تساعدك في واجباتك المدرسية برامج تساعدك على استعمال الإنترنت بطريقة فعالة، أو حتى تسمح لك بمشاهدة الاعلام والمشاركة بالألعاب والتلوين و وسيلة اتصال بملايين المستخدمين حول العالم خدمات مما هي ودب، من نشرات جوية إلى أخبار أو تسوق على الشبكة

تذكر دائماً أن نطلب موافقة أهلك قبل استعمال الإنترنت.
لا تقدم أية معلومات شخصية دور سساره أهلك
تأكد من إنهاء الاتصال بشكل صحيح كلما انتهيت من استعمال الإنترنت
اطبع عنوان الموقع بشكل صحيح، وتذكر ألا تترك فراغات بين الحروف والأرقام



إن كتاب الإنترنت ممتدود ما رأيك في
مخرب ريدرد هذا الموقع بعد من مر أحمد
www.disney.co.uk

التعبير على الإنترنت

من قال إنك لا تستطيع أن تعبر عن شعورك عند المراسلة بالبريد الإلكتروني؟
استعمل لوحة المفاتيح لتشكل تعابير الوجه التالية
أدر الصفحة مرة إلى اليمين لتصبح التعابير واضحة

ضحك :-D

حزين :-)

تلعيد :-)

سأكتب :-X

البريد الإلكتروني
أعداد فاطمة العبد

كلوني
واحدة
من
التميزات!

مجلة ميني
ناقدتك
على عالم

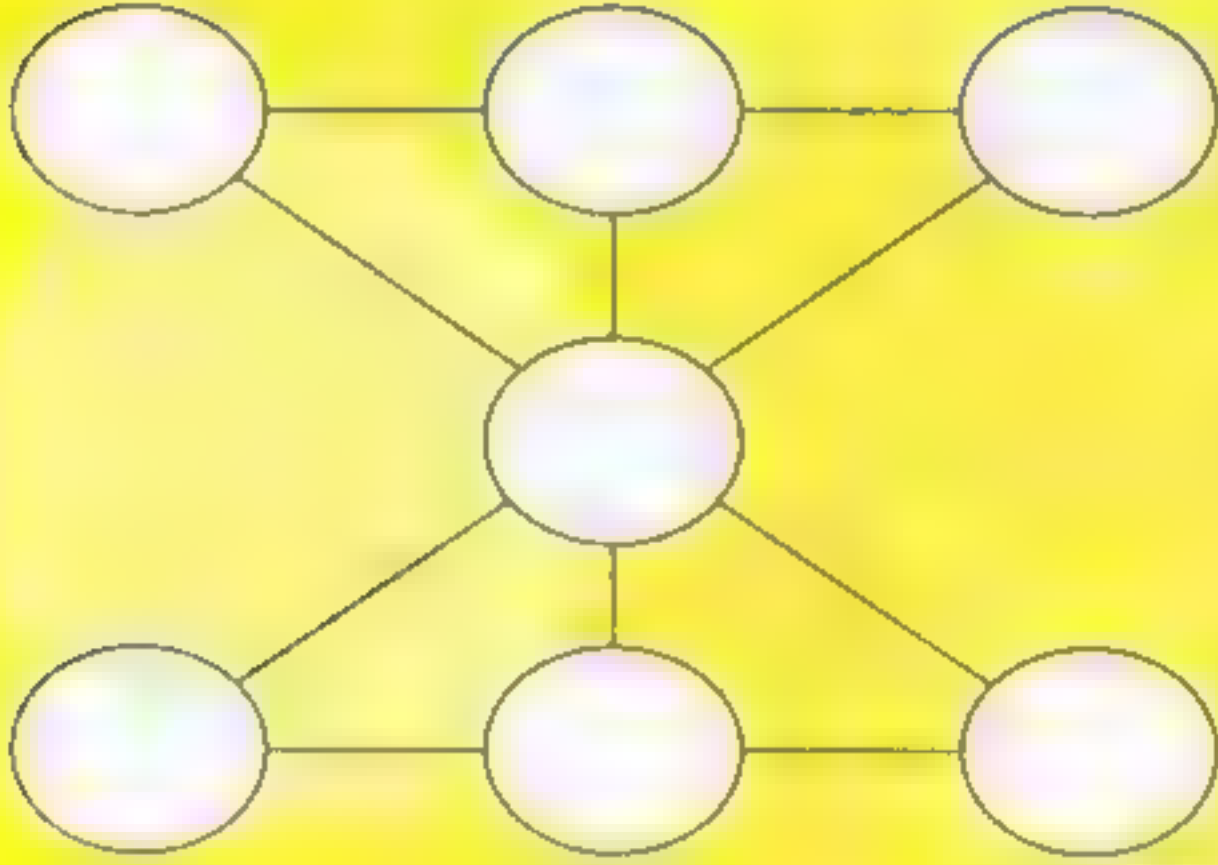


المغامرات
والنقلية
والمرح!



أرقام و ألعاب

الدوائر السبعة



ارسم ٧ دوائر في ٣ صفوف على هذا الشكل ،

هل تستطيع توزيع الأرقام من ١ إلى ٧ عليها بشرط أن

يكون مجموع كل صف من ٣ دوائر ١٢ ؟

إن لم تنجح ، راجع الحل في الأسفل .

الرقم العجيب !

مثلاً : ٨٨ و ٤١

$$08 = 41 - 99$$

$$147 = 88 + 08$$

$$47 = 1 + 46$$

$$41 = 47 - 88$$

احفظ ترتيب العملية الحسابية التالية واطلب من صديقك أن يغيرها سترشده النتيجة ويظهر لك تستطيع أن تفكر افكاره اطلب من صديقك أن يكتب رقماً بين ١ و ٥٠ على ورقه ويضعه في جيبه دون أن يرى يد بيد ثم عليه أن يكتب رقماً بين ٥٠ و ١٠٠ على ورقة أخرى .

قل لصديقك أن يطرح الرقم الاول من ٩٩

وأن يضيف النتيجة إلى الرقم الثاني .

والآن عليه أن يحذف العدد الاول من الرقم ويضيف واحد إلى النتيجة .

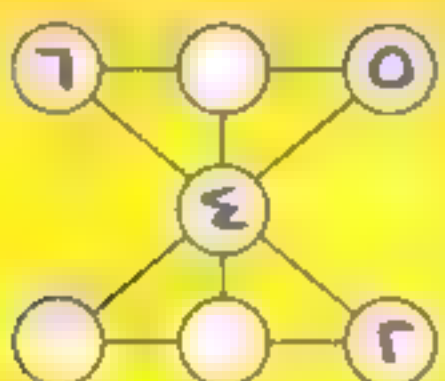
أخيراً عليه أن يطرح ذلك من الرقم الثاني

اسأل صديقك عن النتيجة النهائية ستكون مطابقه لرقم الذي في جيبه !

نقود في العلبة

لعبة مسلية تقديم العم ذهب مجانياً

نعد طبعاً اني حبير بكل ما يتعلق بالمال' تدرب على المهارات المالية مثلي في هذه اللعبة الطريفة ضع عدداً من قطع النقود في عسك ثقاب فارعه دون أن يراها أحد، على الآخرون أن يكشفوا عددها دون أن يروها، وبما أنهم ليسوا خبراء مثلي، يسمح لهم أن يحركوا العلبة (دون أن يفتحوها)، الفائر هو من يحرر عدد قطع النقود في الداخل



انتبه ! جميع د اسعيب

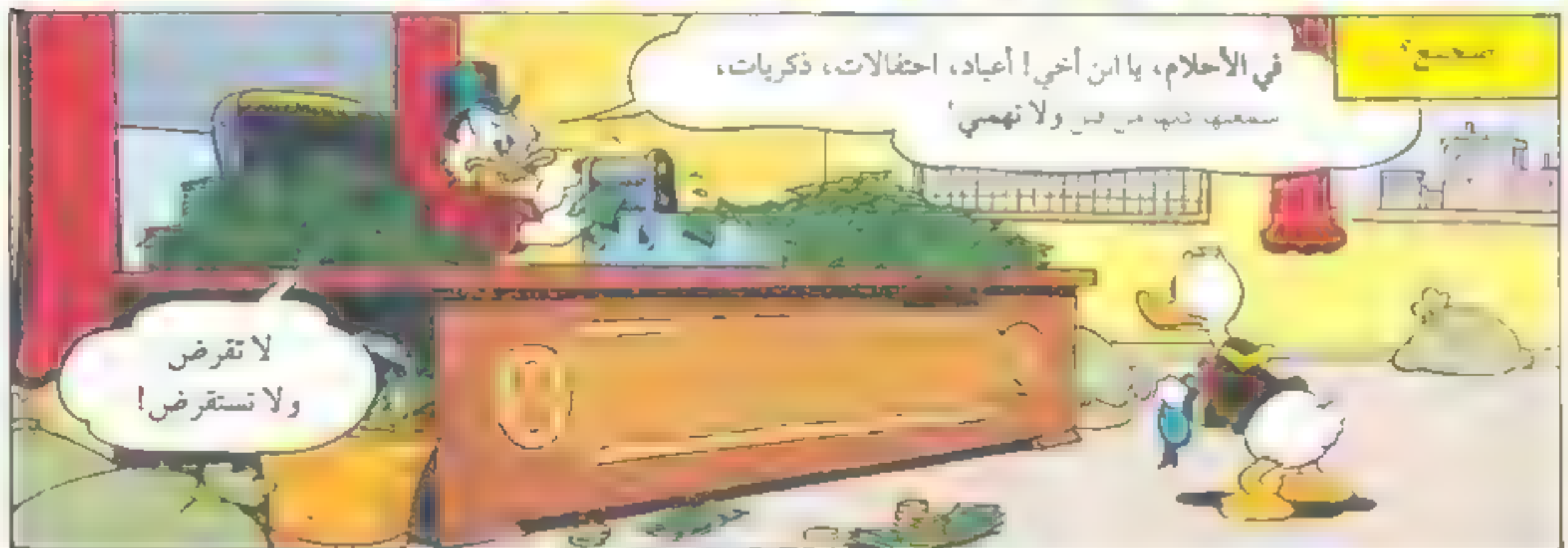
نقود تدرك بها ستعدادك

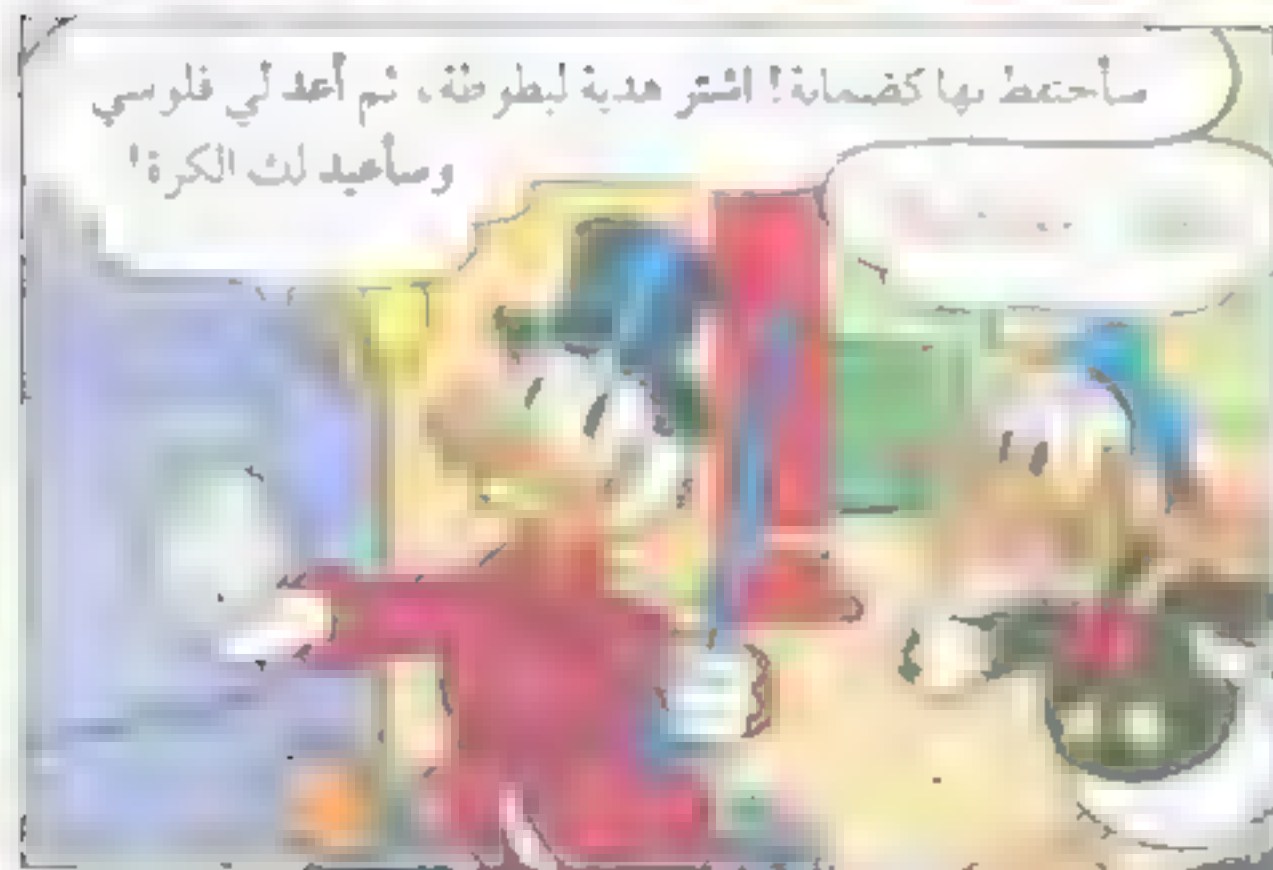
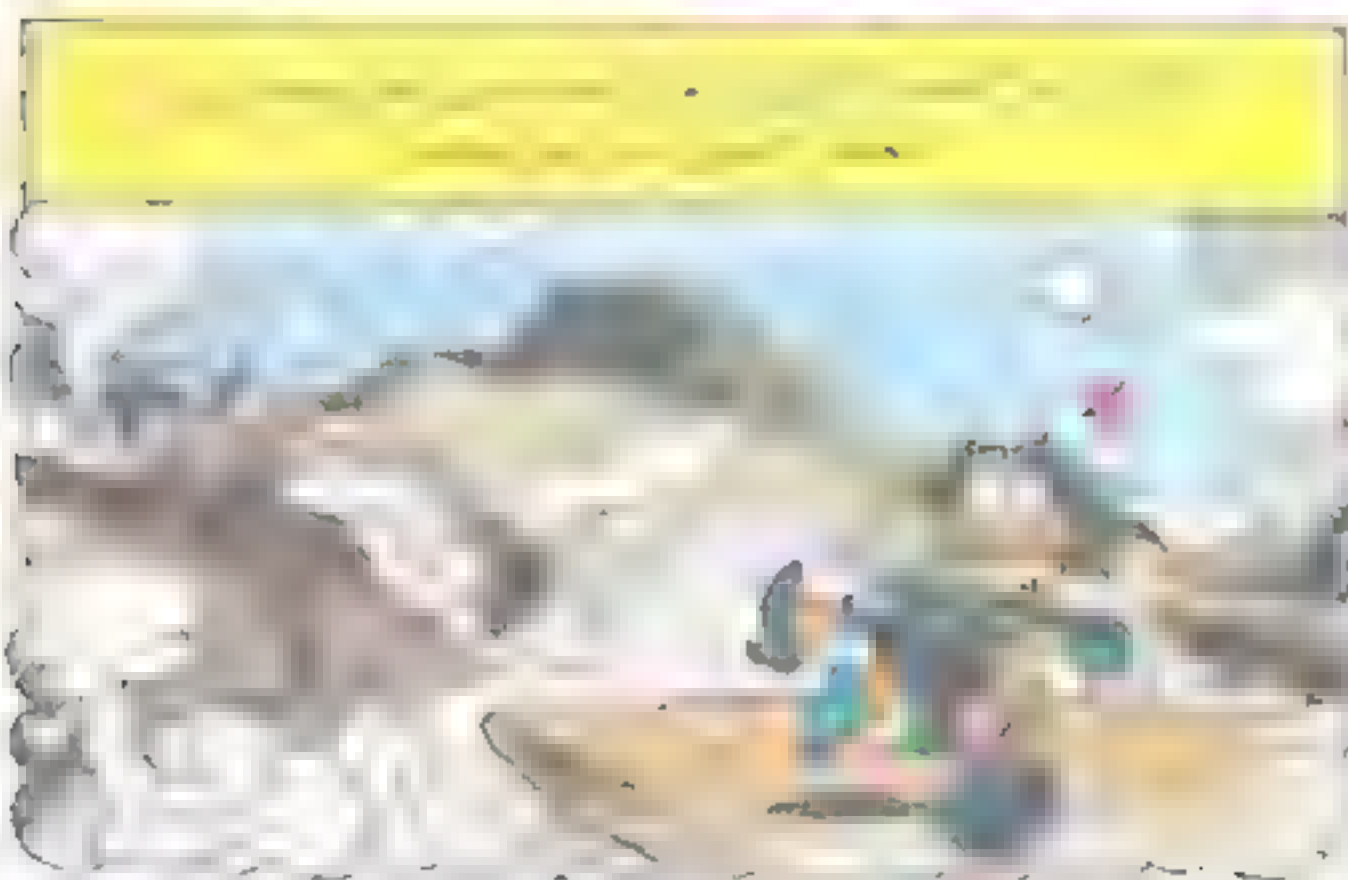
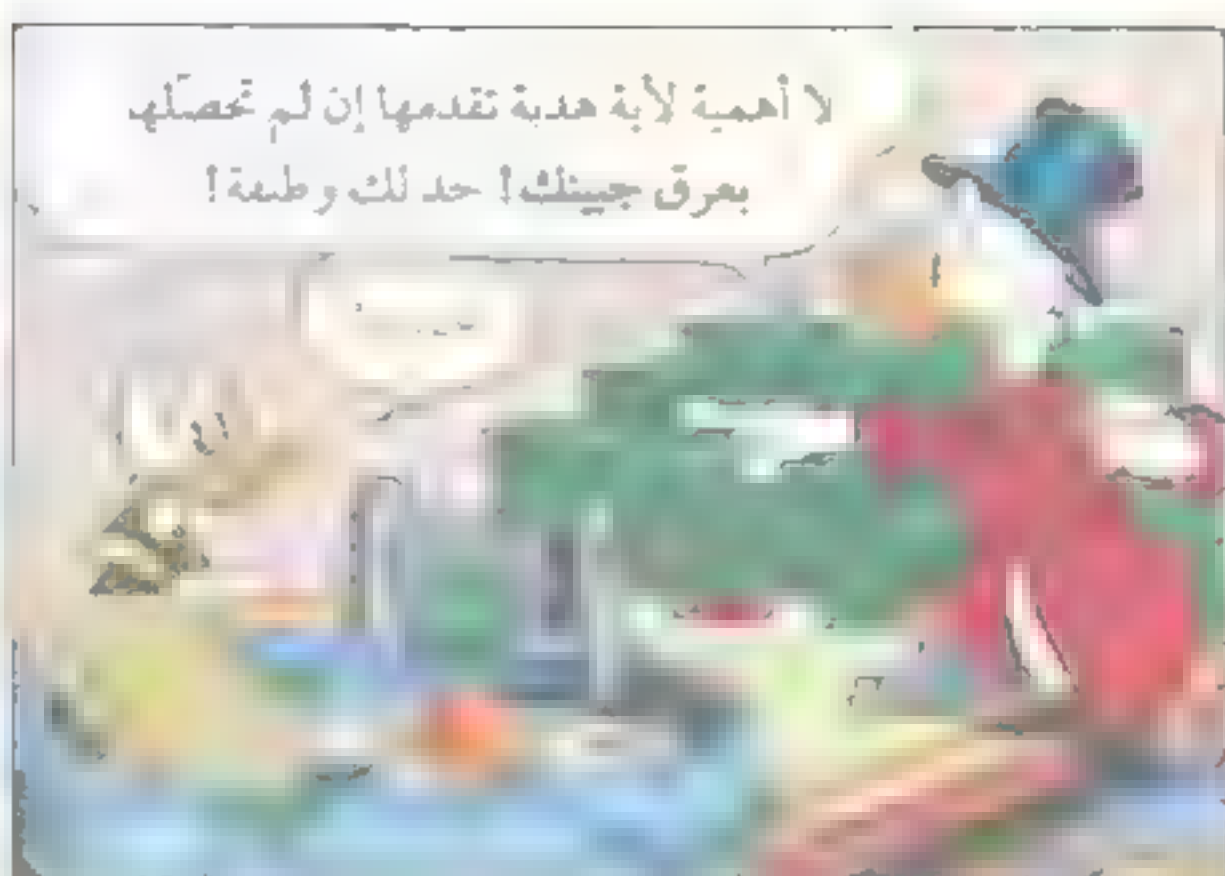
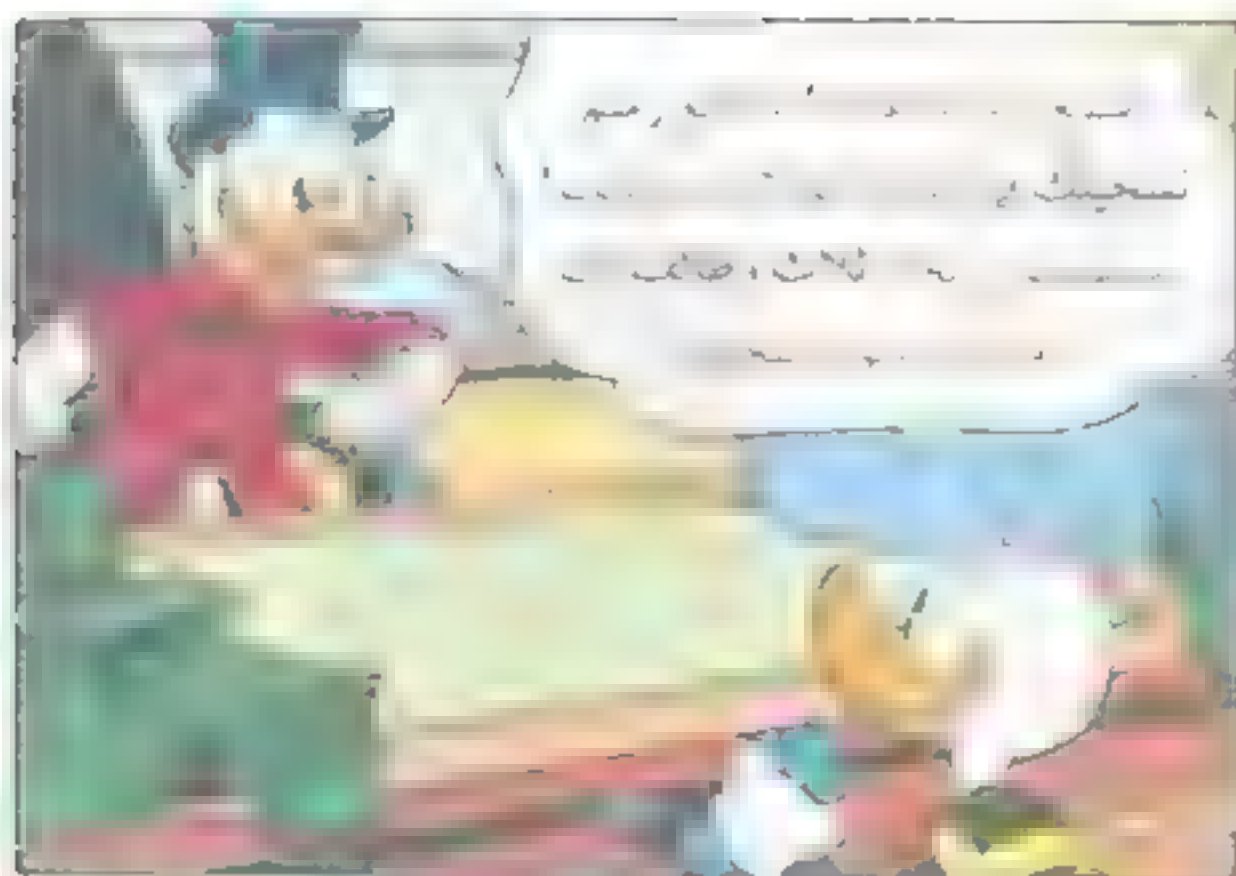


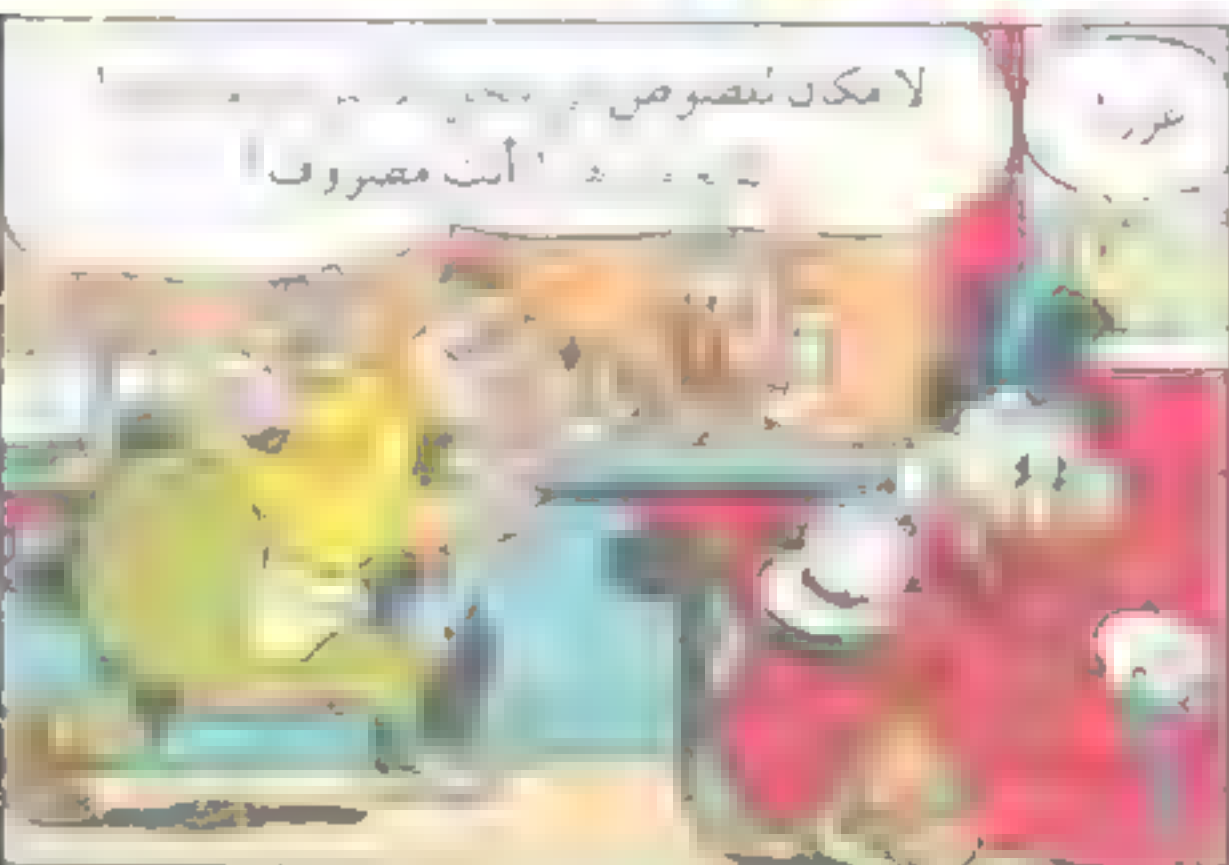
بطوط



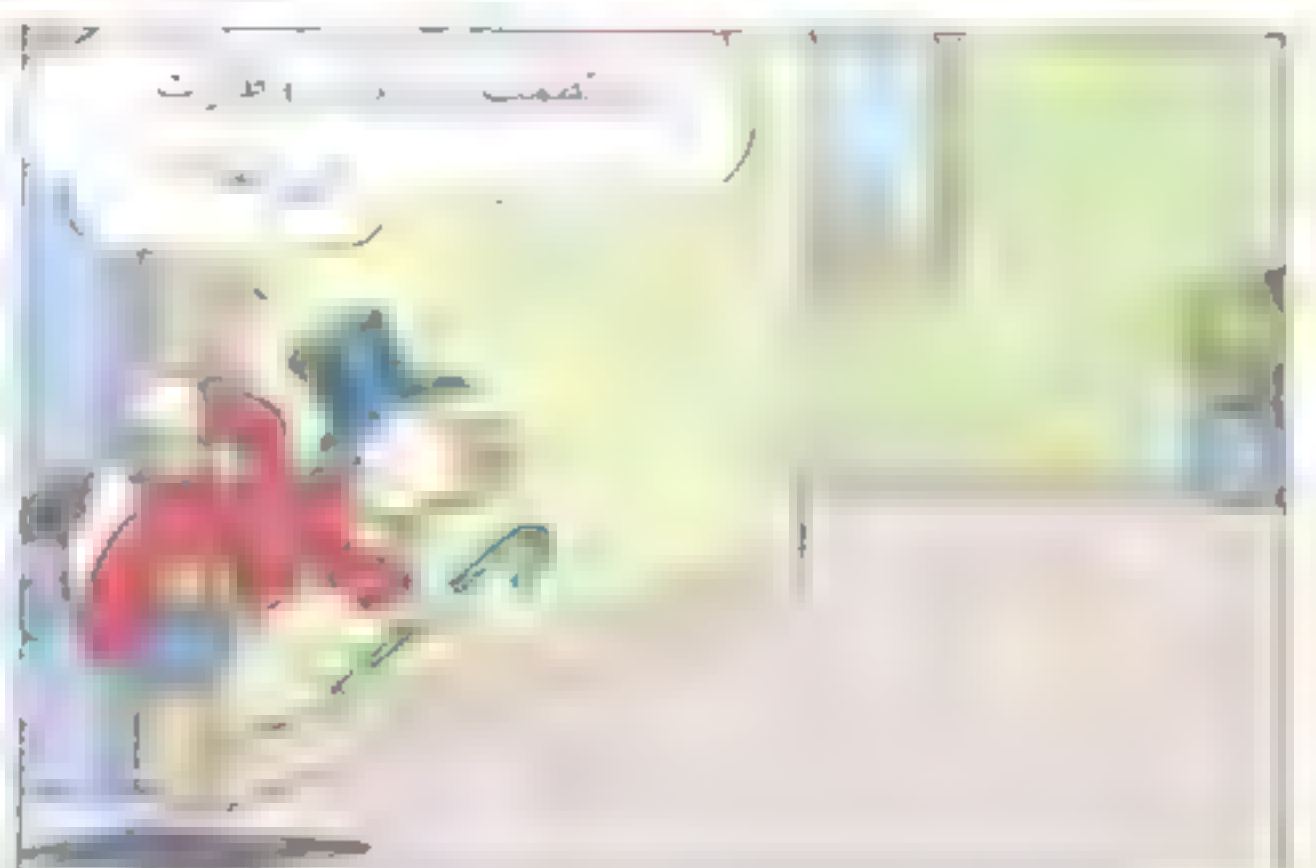
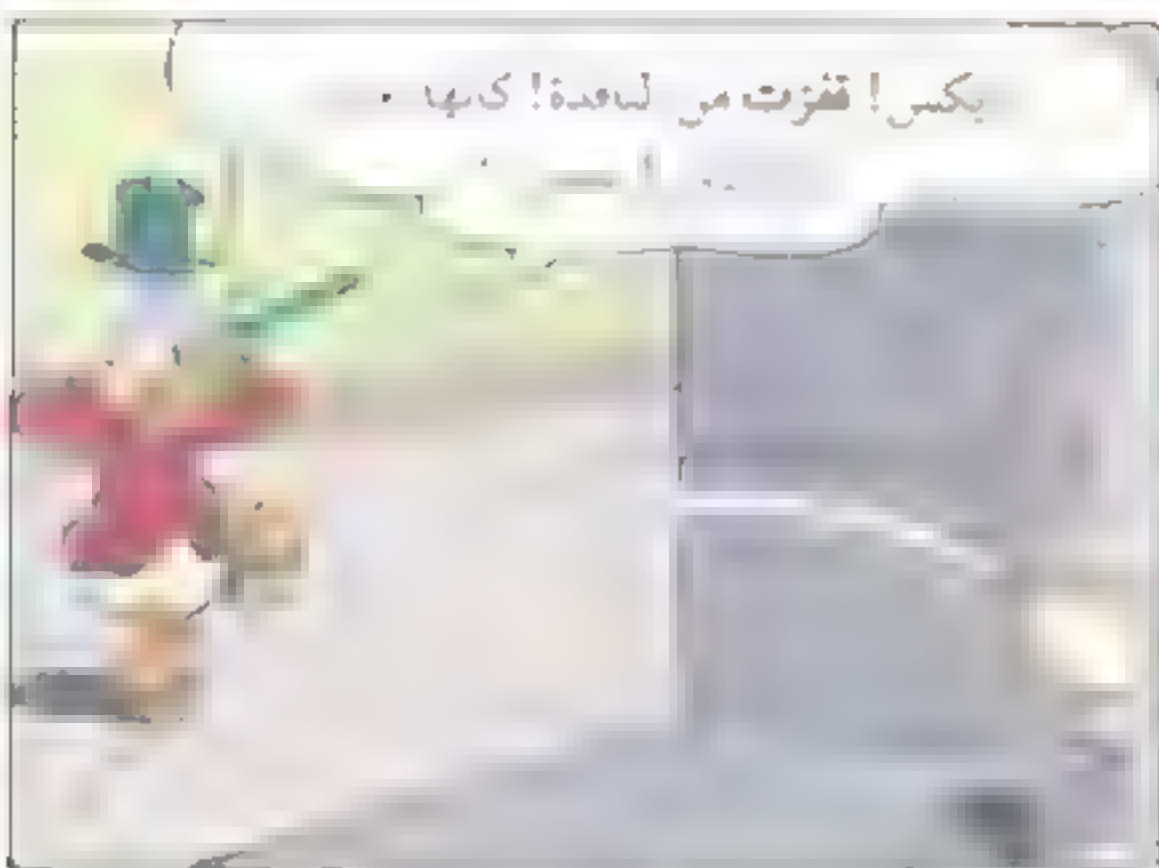
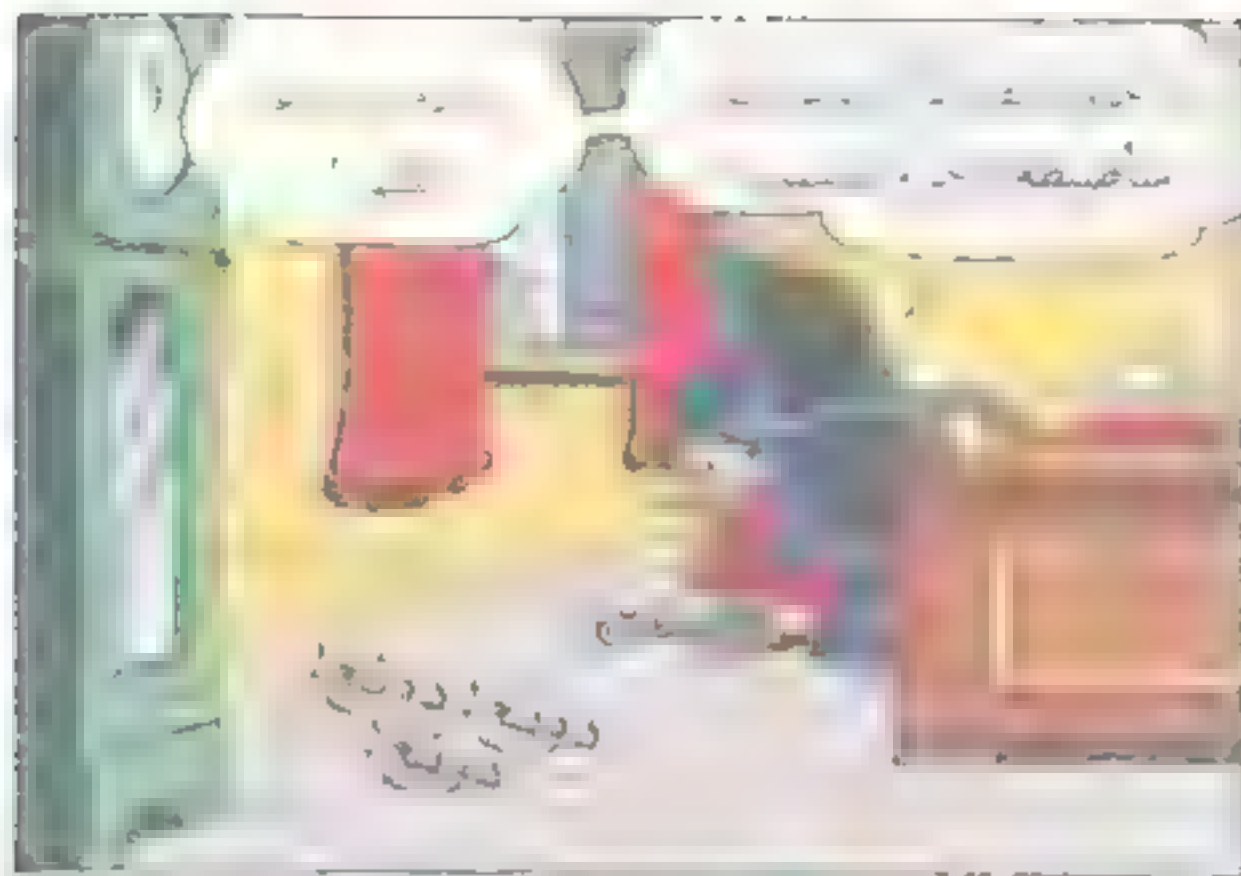
الكرة العجيبة

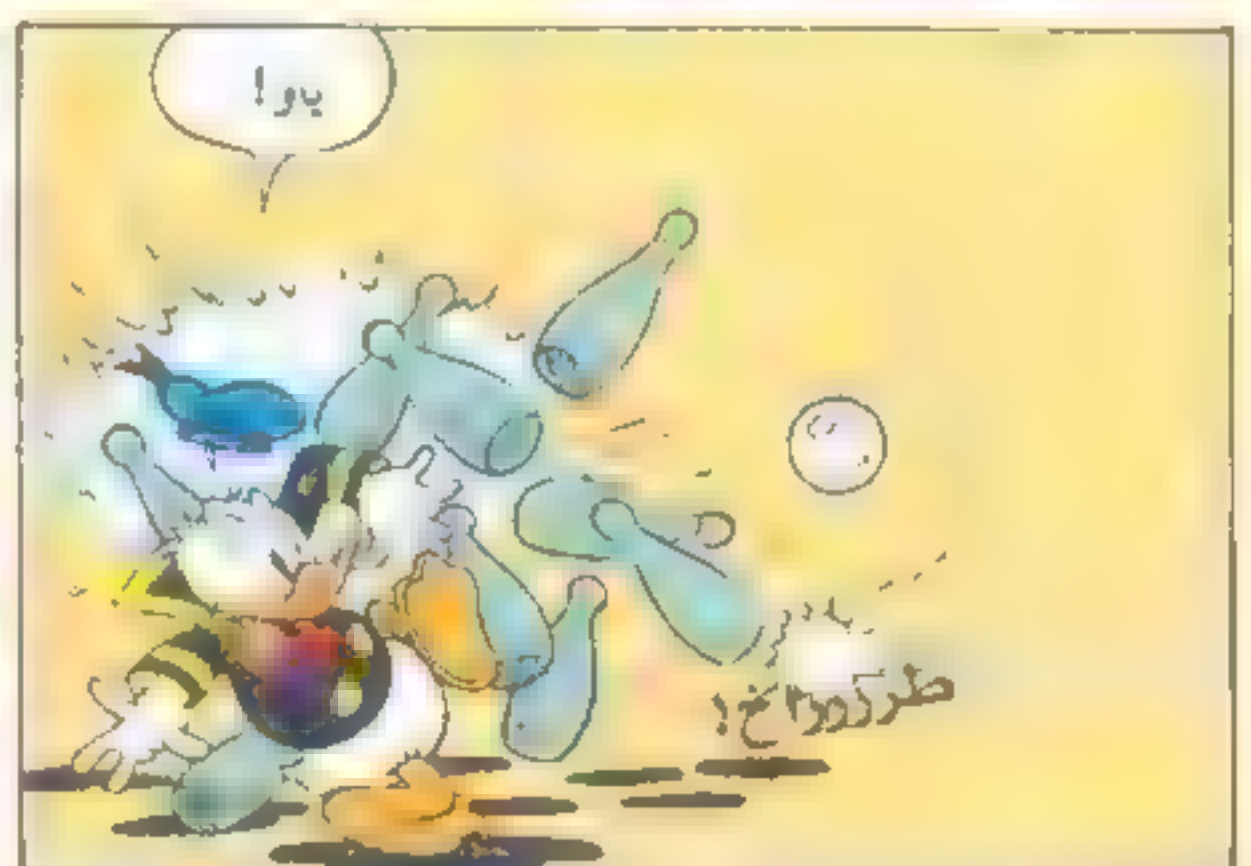


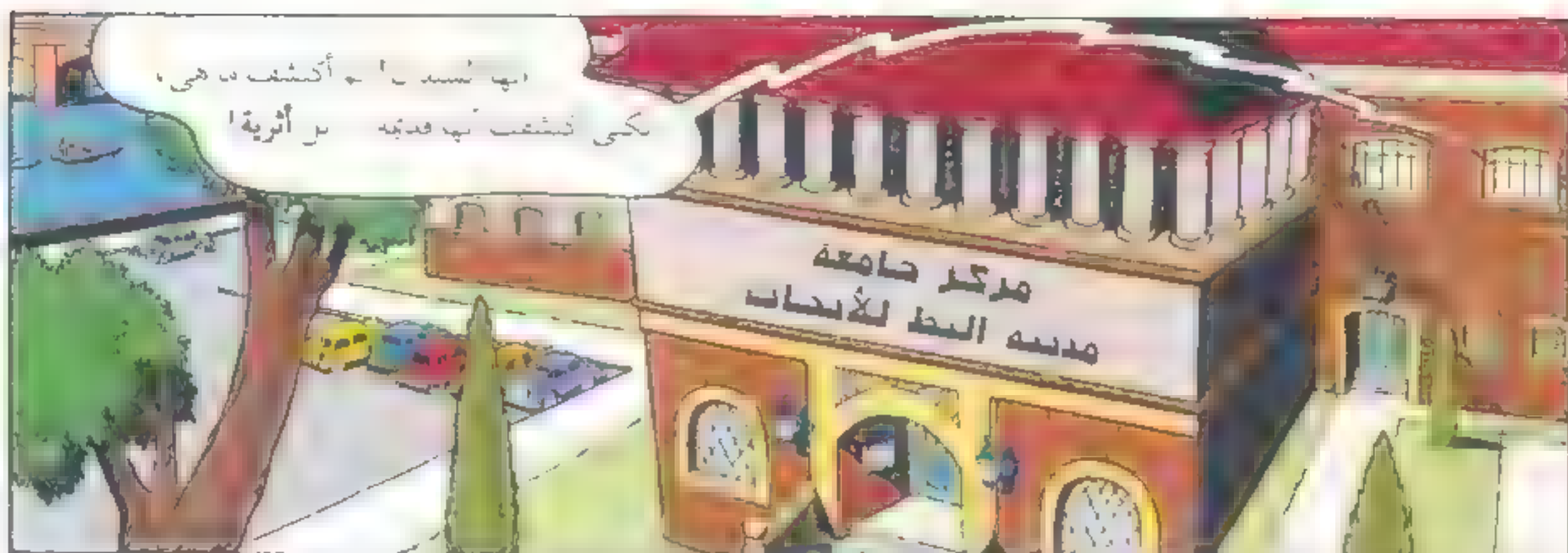


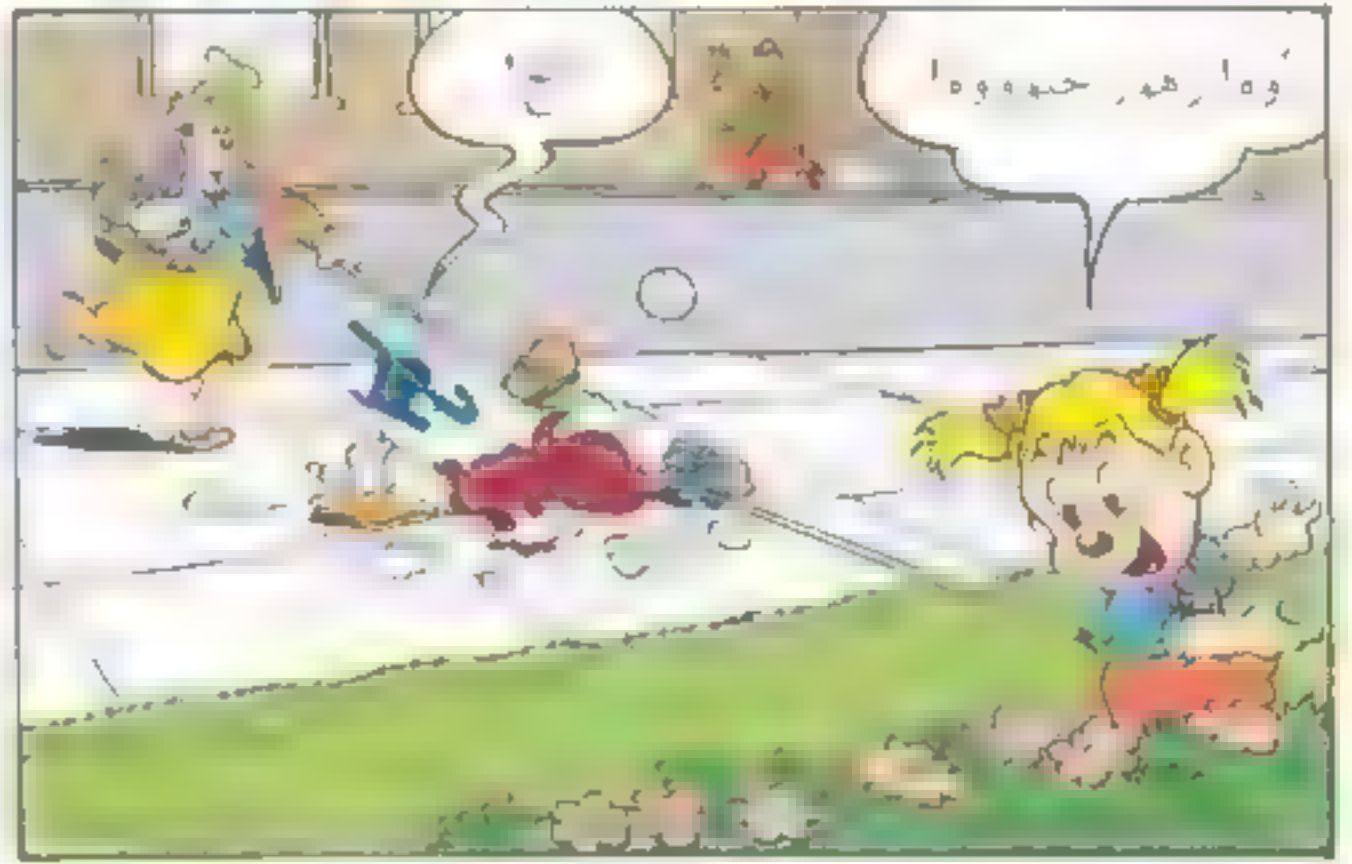








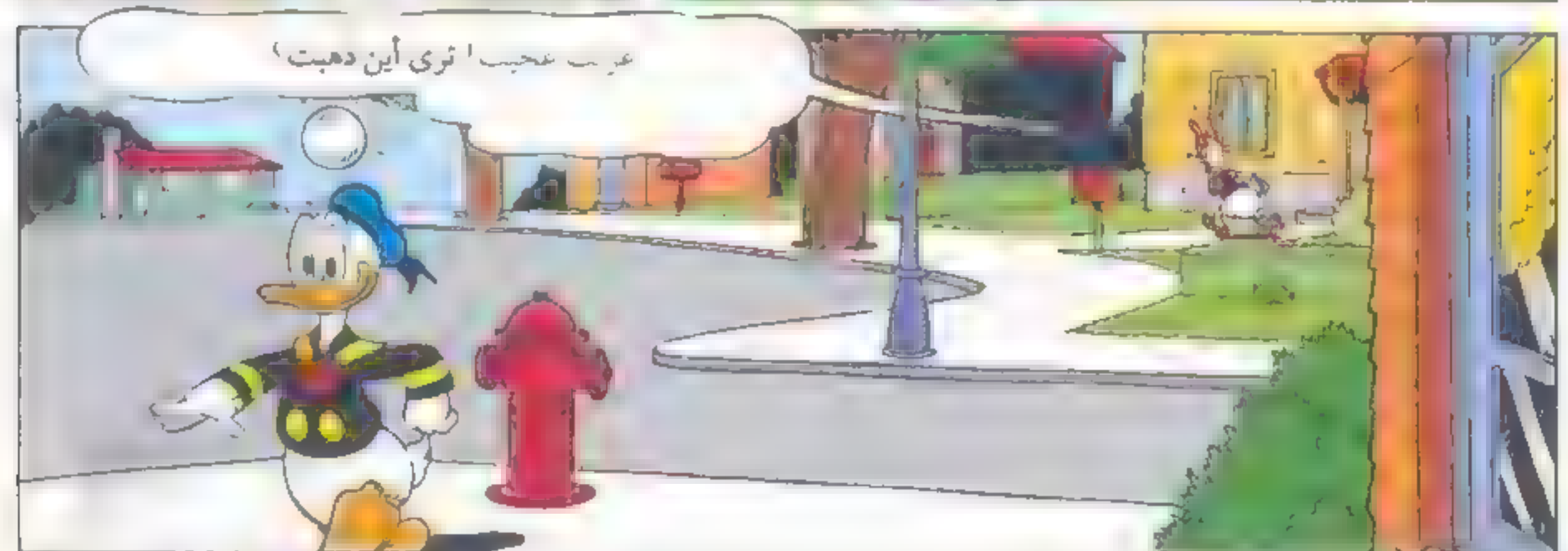
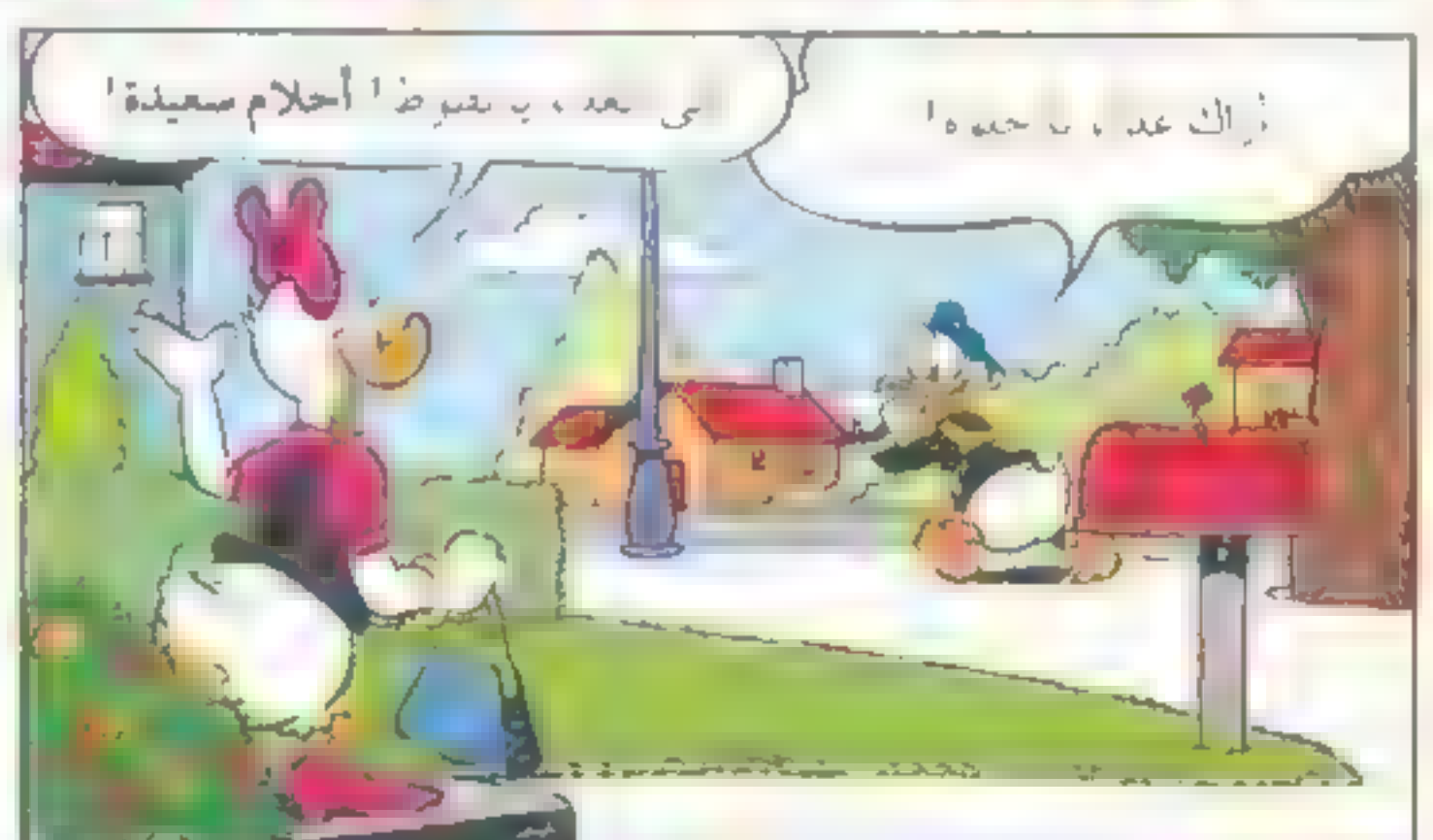












اصنعها بنفسك

علامة كتاب جميلة

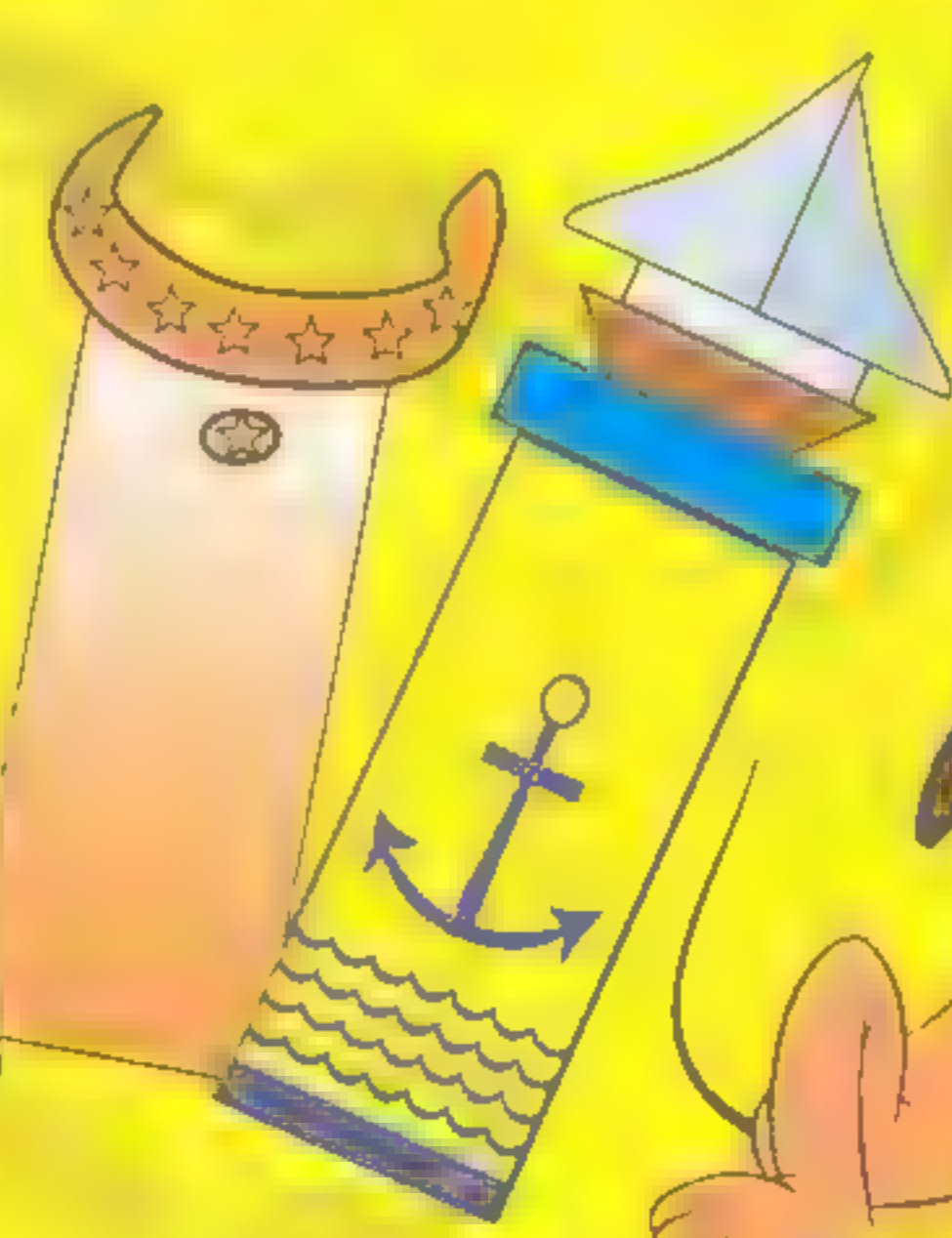
مرحباً، صديقي القارئ! لا بد أنك قرأت العديد من الكتب والمجلات حتى الآن. لكن ماذا تفعل عندما تضطر أن تتوقف عن القراءة؟ هذا سهل جداً لأنك ستصنع اليوم علامات كتاب تساعدك لتتذكر الصفحة التي توقفت عندها

المواد اللازمة

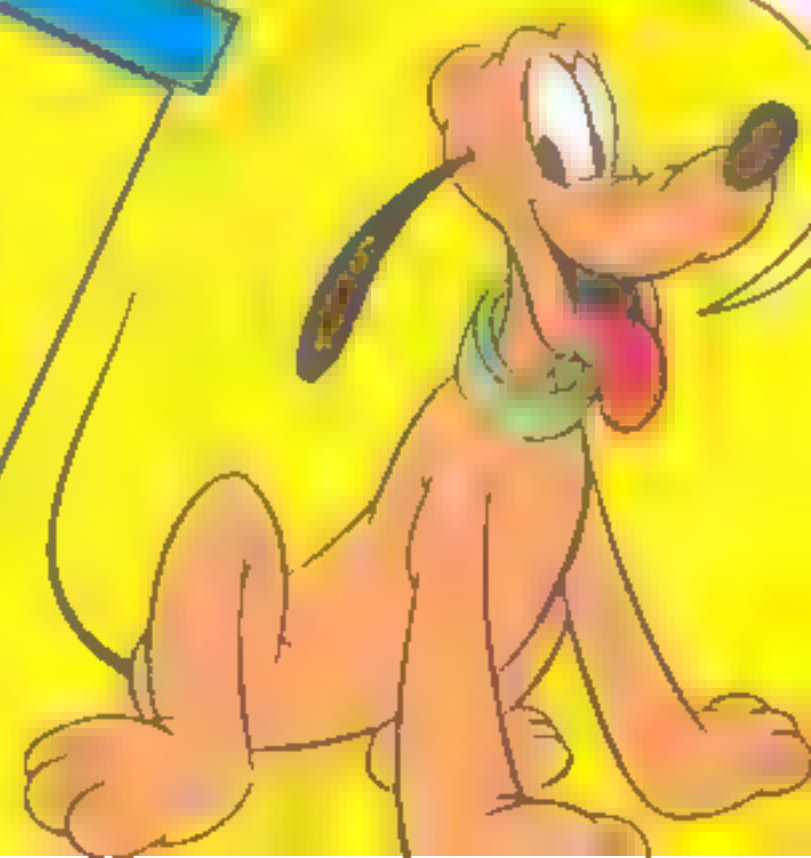
- كرتون وورق ملون
- قلم رصاص
- أقلام تلوين
- مسطرة
- مفص
- ملصقات صغيرة إذا أحببت

الطريقة

ارسم مستطيلاً داخل قطعة كرتون بعيداً عن الحافة العليا
ارسم أي شكل تحب عند أعلى المستطيل بقلم رصاص
يمكنك أن تختار شكلاً يناسب الكتاب الذي تقرأه أو قد تحب أن تستعمل أول حرف من اسمك
لون الشكل أو زينته بملصقات جميلة، ثم اقطعه
ها قد حصلت على علامة كتاب!
صع العلامة عند الصفحة المطلوبة من الكتاب، أو من مجلتك المفضلة، بحيث يظهر أعلامها



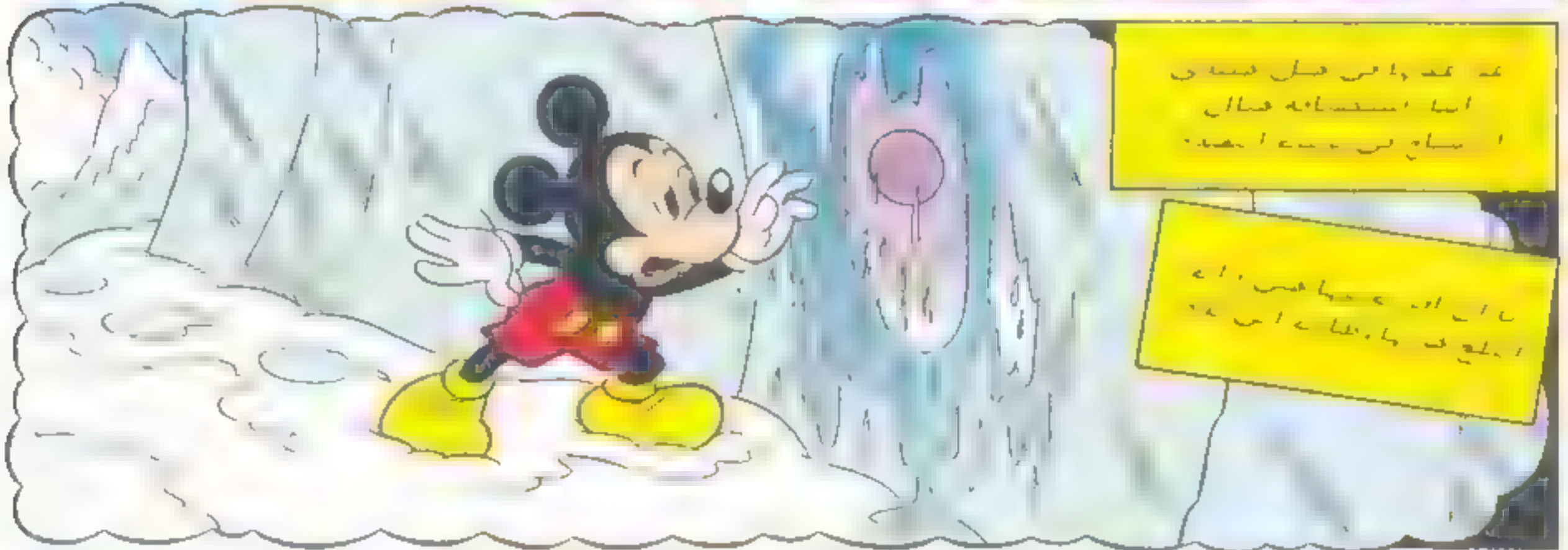
اصنع علامة
مفاتيح لصديقك أو
معلمك.



ميكي

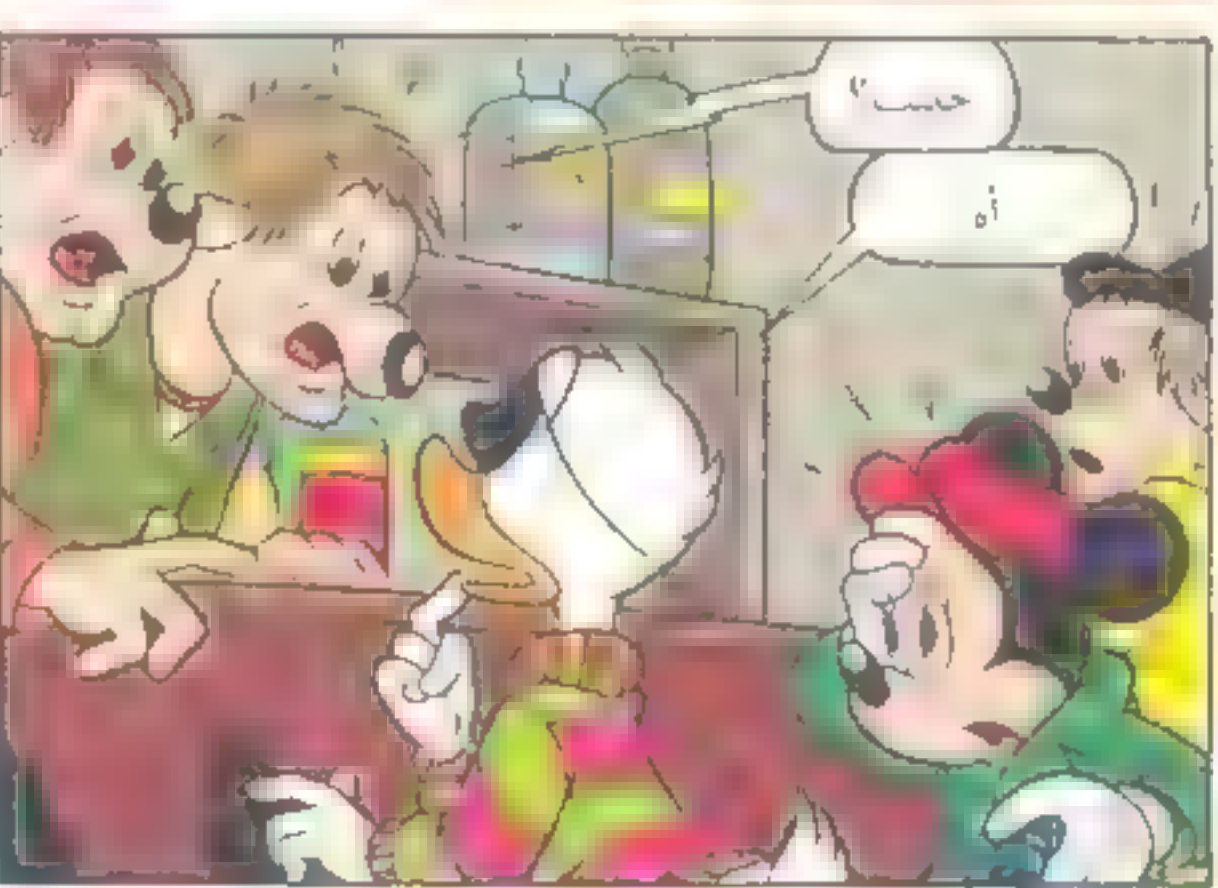
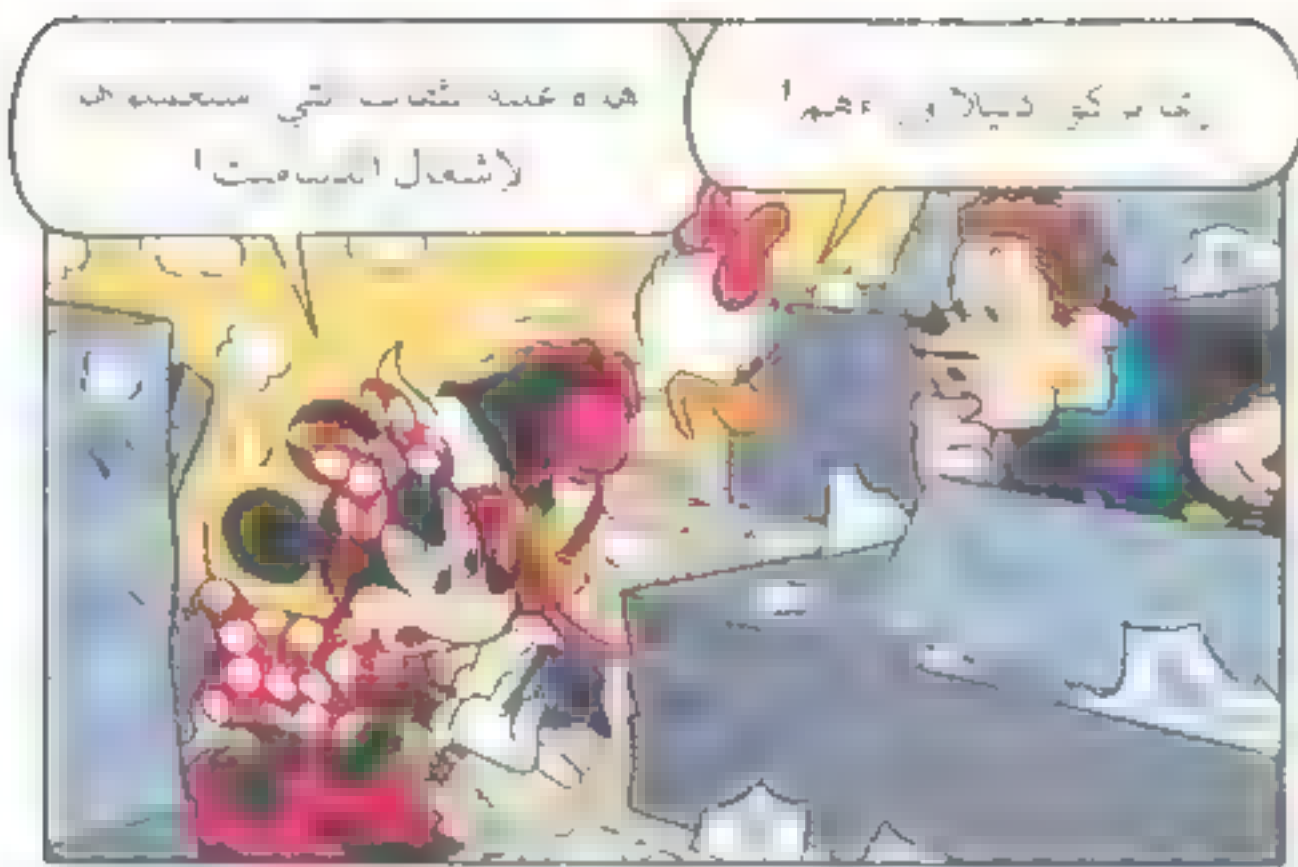
التحريتان ميني وبطوطة

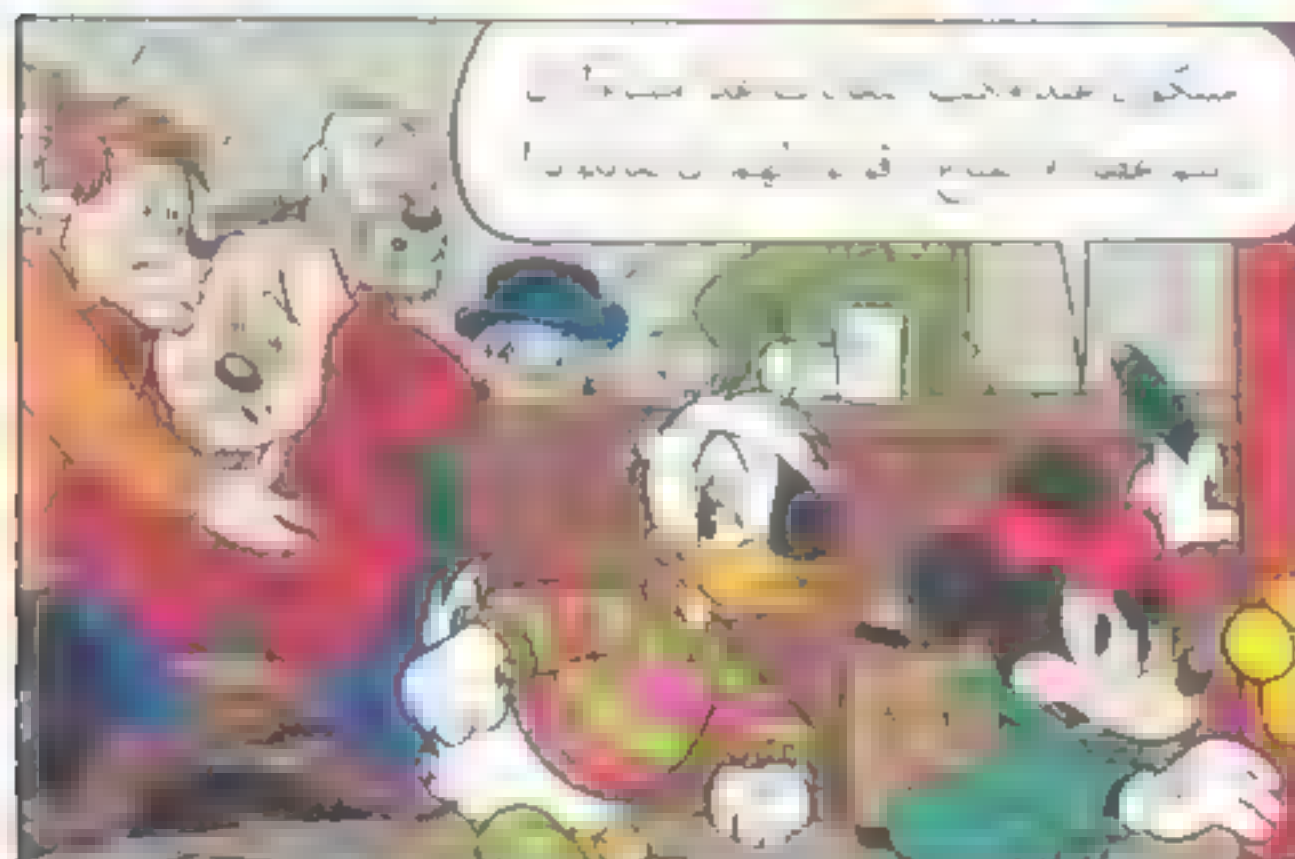
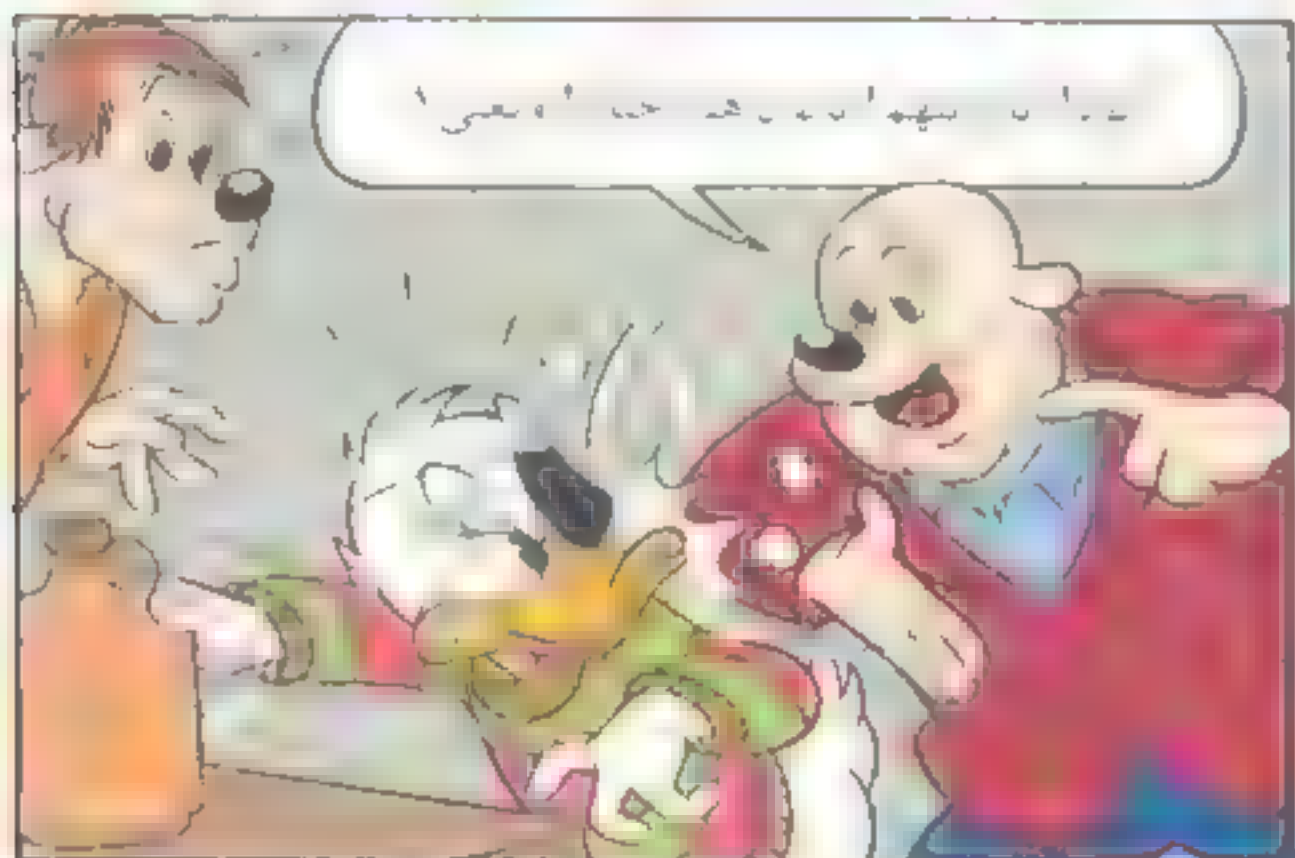




شخصيات القصص المختلفة في قصة واحدة: تابع الاعداد القادمة من ميكي











طبعاً! بحث عن بحر
ريده!

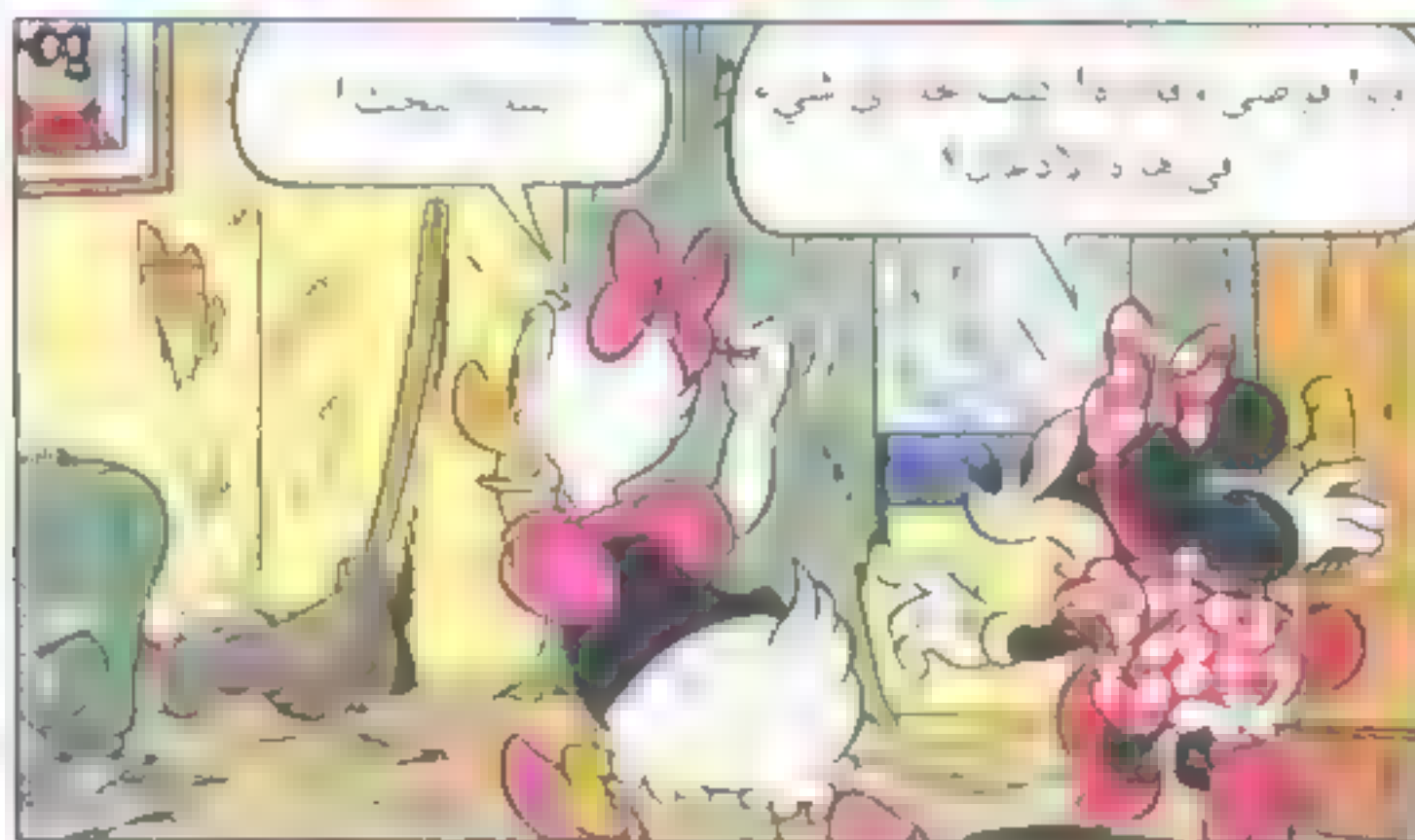
يا هوان! شمس! مسك
نفسه! هوان! هوان! هوان!
يعتقد في مسك!



الصباح باح بالناس
الناس بالناس -

حبيب حبيب! كشت
محبتي!

كل ما عكس بط حرة حبيب!



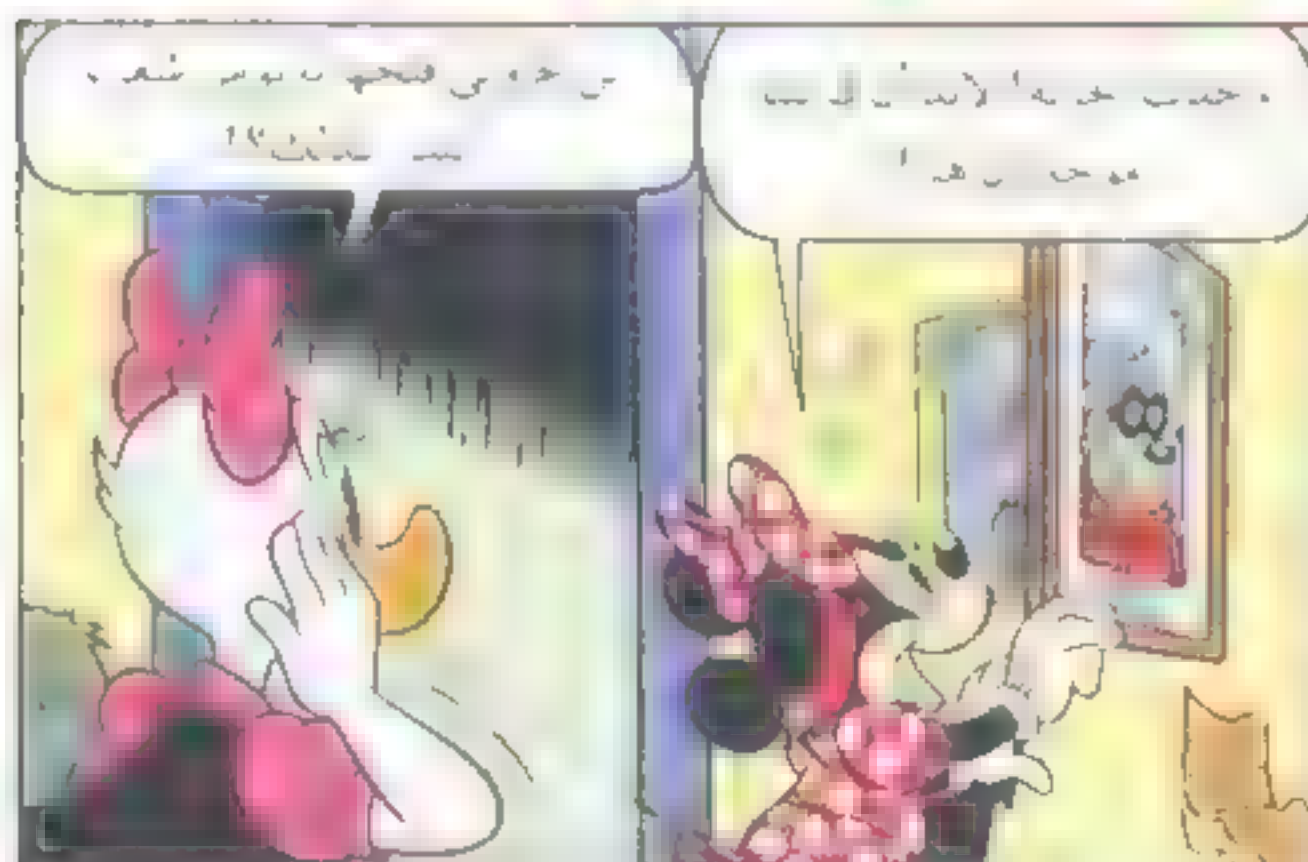
يا! قاضي! يا! قاضي! يا! قاضي!
في هوان! هوان!

يا! قاضي!



مسك! مسك! مسك!
نكرين! نكرين! نكرين!

يا! قاضي! يا! قاضي! يا! قاضي!



يا! قاضي! يا! قاضي! يا! قاضي!
في هوان! هوان!

يا! قاضي!



مسك! مسك! مسك!
نكرين! نكرين! نكرين!

يا! قاضي! يا! قاضي! يا! قاضي!



يا! قاضي! يا! قاضي! يا! قاضي!
في هوان! هوان!

يا! قاضي!



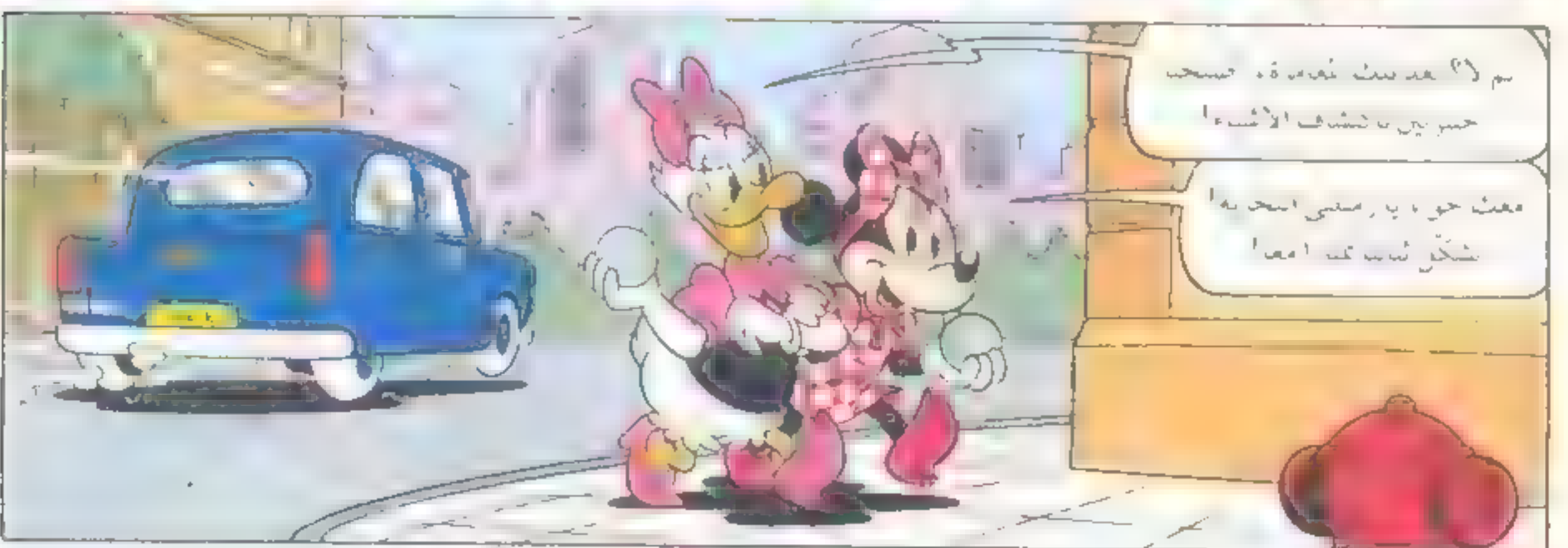
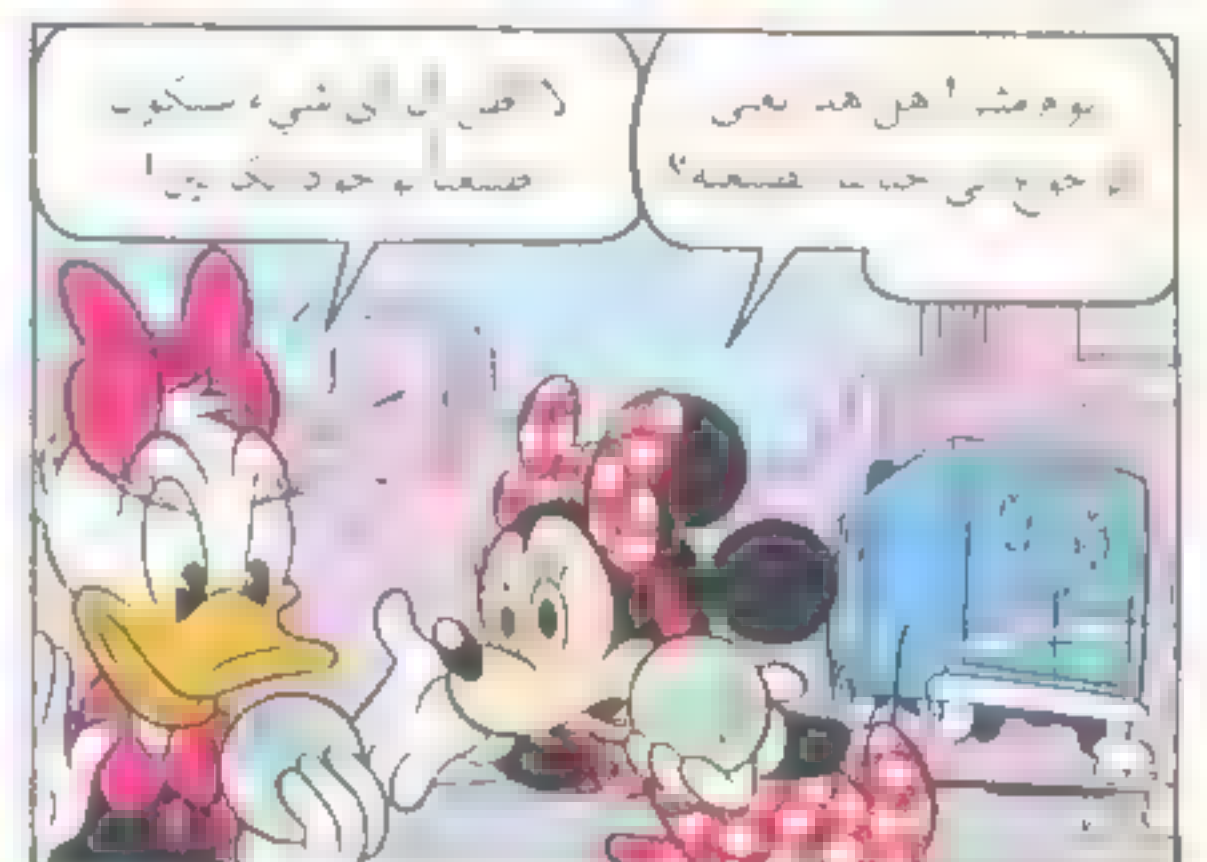
مسك! مسك! مسك!
نكرين! نكرين! نكرين!

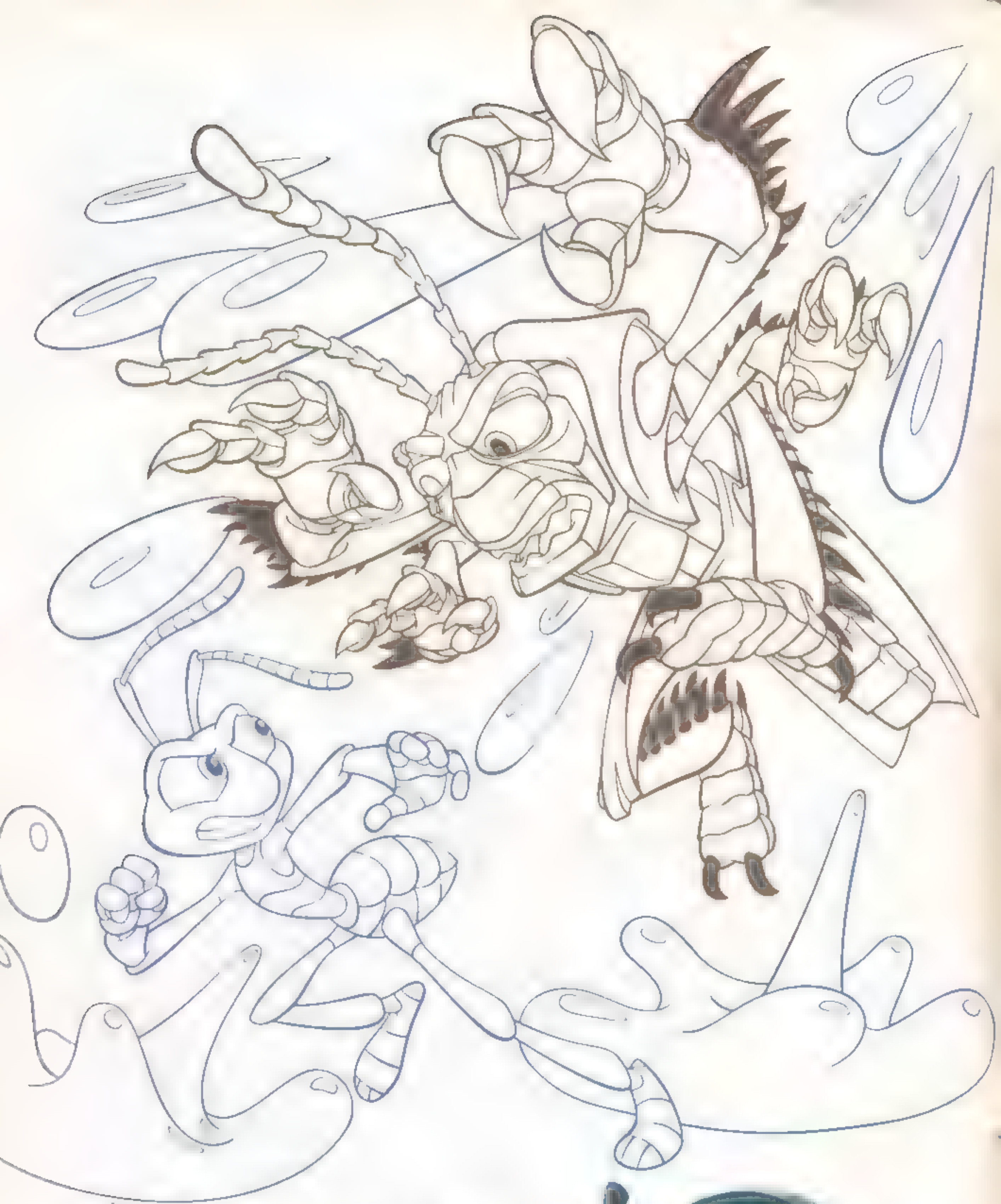
يا! قاضي! يا! قاضي! يا! قاضي!











هذه المعركة الحامية بينك
وهبار تحتاج إلى ألوان حقيقية
لتبدو أكثر واقعية، فما رأيك؟



حرف مولانا

ماذا تقول بطلتنا مولانا؟ أعد ترتيب الحروف في كل كلمة لتكتشف بنفسك.

إحدى هذه المربعات لا تنتمي للصورة الأصلية.



١ اكتشف من أين أخذ الرسام المربعات الأربع، ثم حدد المربع الدخيل.



حدد واكتشف: كم عدد السيوف مولانا؟



إحدى صور هوشو تختلف عن الأخرى. هل عرفتها؟



١. صورة مولانا
٢. صورة مولانا
٣. صورة مولانا
٤. صورة مولانا

الاجابة:

ترقب! في العدد القادم...



ستلّون مباراة
حامية، لا تفوتوها!

بالإضافة إلى:

- طرائق لا تنتهي
- خدعة جديدة
- وصيفة جديدة مع نبتة بطّة



تعرف على صديق جديد
ثم اصنعه!

صديق جديد ينضم

إلى المجموعة!



هل فاتتك بعض
الأعداد السابقة؟
اتصل بنا اليوم
للحصول عليها
بأفضل الأسعار!

بعد ميكي وبطوط والصفار، جاء
دور بندق لينضم إلى مجموعات
(إجازة مع ميكي)! أعداد مذهلة من
المغامرات والتسالي يحمل كل منها
جزءاً من صورة كاملة لبندق!
احصل عليها جميعاً!



هنا العمل لهُواة القصص الطمبورة و لا بهفء للربء بك هءفه نوفر اطبعة الأدبفة لكك من بهفم بهفنا الفف
الرفاء ءفف هفنا اطفف بعء قراءفه و شراء النسكة الأصلفة الورقفة صفء نوفرها فف الأسواق لءهم اسفءراففها